ŚWIAT MŁODYCH

BIBLIOTECZKA ZASTĘPOWEGO

MAJ 1983 Cena 7 zł

WEWNĄTRZ NUMERU ZNAJDZIECIE:

- Myśli Samotnego Żubra – str. 2
- Co nieco o estetyce – str. 2
- Obozową urbanistykę – str. 3
- Pionierski elementarz – str. 5
- Leśne umeblowanie – str. 6
- Szkołę harców, część drugą, pn. klasa zwiadu – str. 9
- Poradnik terenoznawstwa – str. 12
- Najważniejsze daty z dziejów harcerstwa polskiego w Niemczech – str. 14
- Harce z igłą, czyli jak wydziergać dziurkę, wyszyć sprawność, zrobić przybornik – str. 15
- Piosenki ze śpiewnika dh. Agaty – str. 16

Druhno Zastępowa! Druhu Żastępowy!

Znając Wasze kłopoty ze zdobywaniem „Biblioteczki Zastępowego" postanowiliśmy w tym roku skierować to specjalne wydanie „Świata Młodych" do powszechnej sprzedaży w kioskach „Ruch". Po kwietniowym numerze nadchodzą do nas ciągle listy akceptujące tę formę rozprowadzania, bo na pewno komuś z zastępu uda się numer w kiosku „upolować" i spożytkować do przygotowania zbiórek.

Cieszymy się bardzo z listów, w których proponujecie tematy do następnych wydań, bardzo nam to pomaga w redagowaniu „BZ". Postaramy się je uwzględnić w najbliższej przyszłości. Najczęściej powtarza się prośba o wydrukowanie wymagań na stopnie harcerskie. Uwzględnimy to w jednym z kolejnych wydań „BZ", a dopóki co, pożyczcie od starszych kolegów numer listopadowy z 1981 r., gdzie już je drukowaliśmy.

„Biblioteczka Zastępowego" ukazuje się już blisko dwa lata i zdajemy sobie sprawę, że ma coraz to nowych Czytelników. Dlatego będziemy wracać do niektórych tematów prezentowanych już wcześniej na tych łamach. Znajdziecie je także w tym numerze. Wiele miejsca poświęcamy estetyce biwakowej i obozowej, pionierce, zdobnictwu. Coraz więcej zajęć odbywacie w terenie i na pewno przyda Wam się uczestnictwo w proponowanej przez nas szkole harców. Kilkanaście ćwiczeń i gier, jakie zaprezentowaliśmy, mamy nadzieję, urozmaicą Wasze zbiórki, i co najważniejsze, pomogą posiąść odpowiednie umiejętności do zdobycia sprawności stopni harcerskich. Początkującym zastępom powinien się przydać poradnik terenoznawstwa, którego druk rozpoczynamy w tym numerze. I jeszcze polecamy Wam „harce z igłą", a szczególnie namawiamy do wykonania przybornika jaki podpatrzyliśmy u harcerzy z 337 WDHiZ. Trzeba będzie poświęcić temu trochę czasu i cierpliwości, ale wydaje nam się, że warto.

Za mniej więcej miesiąc ukaże się kolejne wydanie „BZ". O dokładnym terminie powiadomimy Was w zwyczajnym wydaniu „ŚM", ale już teraz ujawniamy, że zaproponujemy Wam przeniesienie się o 300 lat wstecz, w czasy króla Jana III Sobieskiego. Podpowiemy jak założyć stanicę zastępu przypominającą polski obóz pod Wiedniem; poznacie ćwiczenia i gry naszych przodków (m. in. szermierkę na palcaty, ćwiczenia z arkanem i kopią), dwa łyki heraldyki – czyli coś o herbach; dowiecie się, co zachowało się w harcerstwie z czasów króla Jana III i wiele jeszcze innych interesujących rzeczy. To za miesiąc, a teraz czekamy na Wasze listy z opiniami o „BZ", propozycjami tematów, o pracy Waszych zastępów.

Czuwaj!

„Świat Młodych"

ŚWIAT MŁODYCH

PL ISSN 0137-9321

Adres redakcji: ul. Mokotowska 24, 00-561 Warszawa
Redaktor naczelny: Stanisław Borowiecki
Opracowanie numeru: Maria Jaworska
Opracowanie graficzne: Włodzimierz Lewiński
Opracowanie techniczne: Jerzy Rusak
Druk: Zakłady Graficzne „Dom Słowa Polskiego"
Nakład: 100 tys. egz.
Nr zamówienia 1693/AO M-80

Myśli Samotnego Żubra

Nieudane ognisko nie jest winą ognia.

*

I po własnym tropie można pójść w nieznane.

*

Przed zawiązaniem węzła pomyśl, jak go rozwiązać.

*

Nie każdy włóczykijem, kto włóczy się z kijem.

*

Tylko ten nie ma przyjaciół, kto sam przyjacielem być nie może.

*

Czym się różni sprawność od orderu? – Trzeba jej używać na co dzień.

*

Strój to mało. Nawet kartofle bywają w mundurkach.

*

Lepiej źle mówić prawdę, niż dobrze kłamać.

*

I kolor sznura nie zwalnia od myślenia. Nawet granatowy.

*

Przyjaźń powinna być jak węzeł. Taki, który trudno rozwiązać.

*

Życie jest jak nocna warta. Nie należy go przesypiać.

*

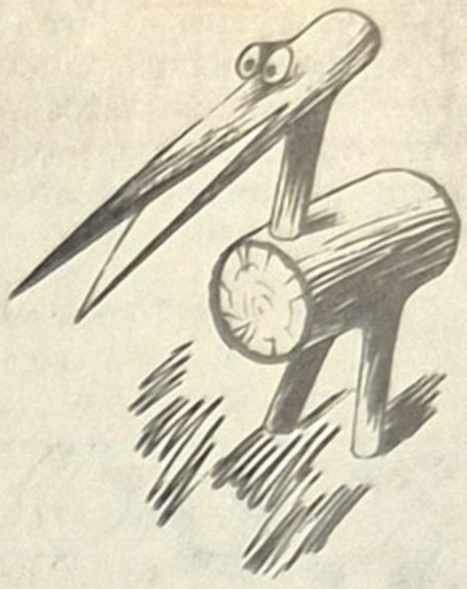
Choćby biszkopt włożył złoty sznur, to i tak pozostanie biszkoptem.

Wybrane z serii: „Nasze ogniska", Wydawnictwa Harcerskie, 1960

Miewam koszmarne sny. Niestety, kolorowe. Idę, w tych snach, przez wspaniały, wysoki las... ogrodzony malowanym pstrokato żelaznym płotem. Idę i idę aż wreszcie, gdy już od tej pstrokacizny kręci mi się w głowie – wchodzę do ogrodu.

Pełno tu rozmaitych kwiatów i ozdobnych krzewów, a wszystkie wyrastają z poukładanych na trawie, pomalowanych w „ciapki" starych opon. W ogrodzie – dom. Wielkie, kanciaste pudło. Ściany pobłyskują kolorowymi szkiełkami i lusterkami. Wiem, że to dom mojej ulubionej ciotki (*choć na jawie mieszka ona w normalnym M-2*). Niosę dla niej bukiet sztucznych róż. Ciotka otwiera mi drzwi, wącha bezwonne róże...

Tu zawsze budzę się spocony i z ulgą wracam do rzeczywistości.



WŁODZIMIERZ LEWIŃSKI
Rysunki i pomysły autora

DRZWI DO LASU

A rzeczywistość... no, właśnie! Koszmary nie biorą się ni stąd ni zowąd. Pełno ich na jawie, wokół nas. Spenetrujmy choćby własne, harcerskie podwórko:

Jesteśmy oto w lesie. Żółty szyld przybity gwoździem do drzewa oznajmia, że zbliżamy się do obozu pewnej drużyny. Zamknięty szlaban, „ozdobny" płotek, pstrokate klombiki przed namiotami, układanki z mchu, szyszek i tłuczonej cegły. Widać wszędzie dużo dobrych chęci – ozdobienia lasu (!), a powiedzmy szczerze, „upiększenie" przyrody nie ma najmniejszego sensu. Autorom tych ozdób przyznałbym chętnie sprawność: „ZAŚMIECACZ ŚRODOWISKA".

Na biwaku, obozie ma się obcować z przyrodą, a my tymczasem nierzadko usiłujemy się od niej odgrodzić. Odgradzamy się od lasu płotkiem i szlabanem, od śpiewu ptaków – radiem i wrzaskiem, od nieba – dachem. W ten sposób gubimy sens całego przedsięwzięcia.

MIANO – ESTETA

W Słowniku Wyrazów Obcych: Człowiek wrażliwy na piękno, znawca piękna. Esteta nie posadzi kwiatów w starej oponie, bo jest ona przedmiotem odrażającym. Jest śmieciem samym w sobie. Esteta nie podaruje ciotce sztucznych kwiatów, bo nie wyrażają one żadnych uczuć. Są obojętne i martwe. Esteta nie grodzi lasu, bo las jest swobodą przyrody. Swoboda nienawidzi barier.

A jak harcerz – esteta ma zachować się na obozie? Przecież nie sposób wybrać się na biwak, jak Robinson – goło i boso! Trzeba się jakoś w tym lesie urządzić.

Proponuję kilka zasad:

1. Nie taszczyć na biwak pełnej cywilizacji. Dokonać gruntownej selekcji rzeczy i obejść się „minimum".

2. W polu, w lesie, w górach urządzić się funkcjonalnie i wygodnie, ale bez zbytniej przesady. Wszelkie „budowle" pionierskie ograniczyć do najniezbędniejszych.

3. Skierować uwagę na wybór miejsca z estetycznego punktu widzenia, na funkcjonalne rozbicie obozu, tak, żeby każdy uczestnik czuł się swobodnie, będąc jednocześnie w gromadzie.

4. Zamiast bawić się w „ozdóbki" – skupić się na maskowaniu koniecznych, a nieestetycznych urządzeń (kuchnia, śmietnik, latryna, kable telefoniczne, transport).

5. Estetyka – to także czystość. Wyszukać i przygotować odpowiednie, wygodne miejsce do mycia i prania.

6. Postarać się o odpowiedni, naturalnie ukształtowany materiał (w porozumieniu ze służbą leśną) i zrobić totemy zastępów albo meble, które zabierzemy do naszej harcówki.

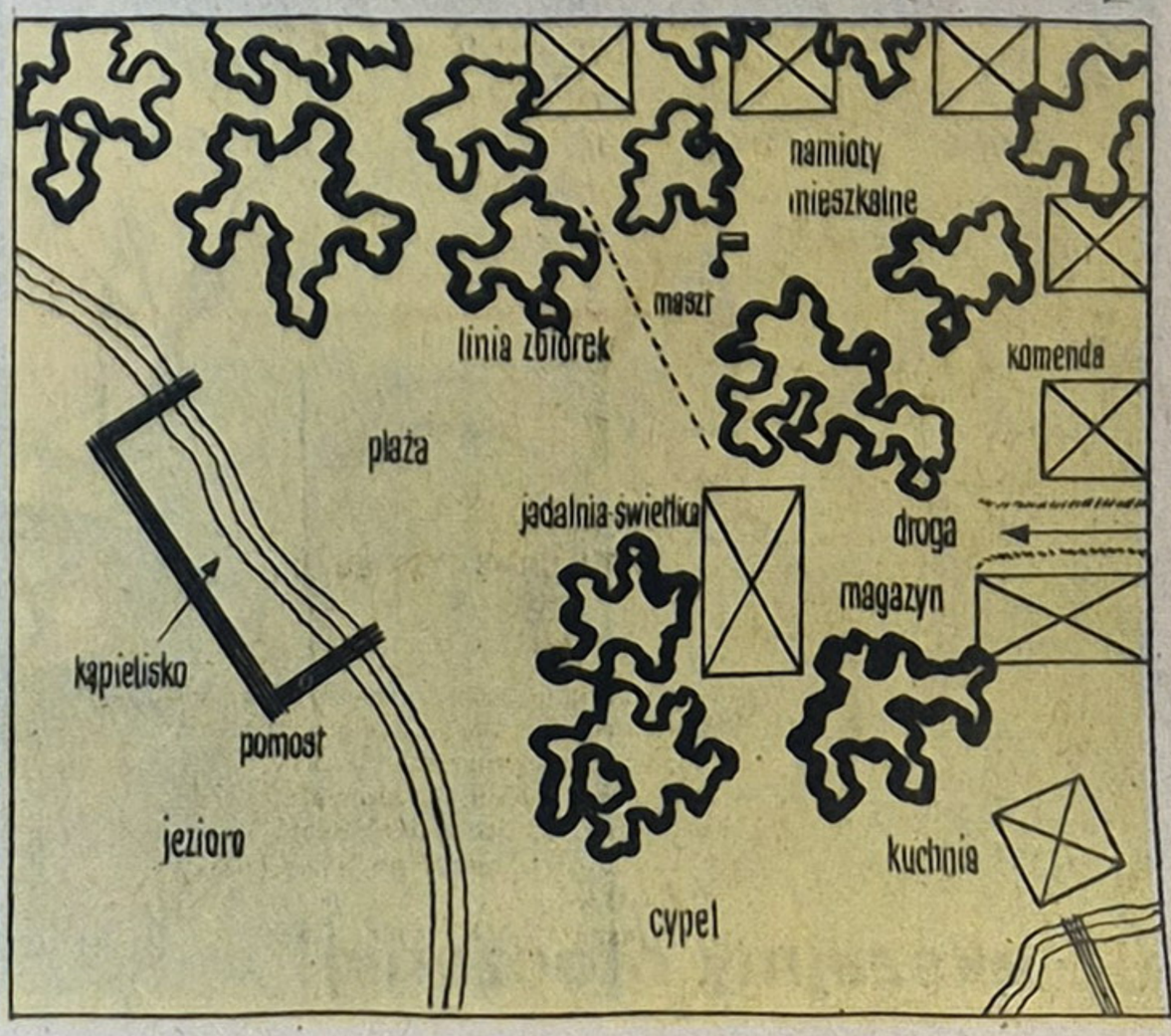
7. Fachowo zwinąć obóz. Zatrzeć po sobie wszelkie ślady. Doły starannie zasypać. Śmieci wywieźć z lasu, a nie zakopywać (leśne zwierzęta natychmiast po naszym odejściu wszystko wykopią i rozwloką po lesie). Drewno z rozebranych urządzeń pionierskich spalić w ostatnim ognisku.

OBOZOWA „URBANISTYKA"

Stosownie do zasady trzeciej – wybieramy miejsce na obóz także z estetycznego punktu widzenia. Znakomite są wysokie, choć nie zbyt strome brzegi jezior, zakola rzek ze zwróconymi na południe plażami, z daleka perspektywą i amfiteatralną kotlinką na ognisko. W zapleczu – masyw wysokopiennego lasu. Idealne miejsce powinno znajdować się niezbyt daleko od punktów zaopatrzenia, mieć dobry, lub znośny dojazd i nie leżeć na trasie turystycznej „wędrówki ludów". Ważna jest także woda. I ta do gotowania i do kąpieli. Właśnie! Woda do kąpieli musi być bezpieczna. Dno piaszczyste, łagodne... bajka!

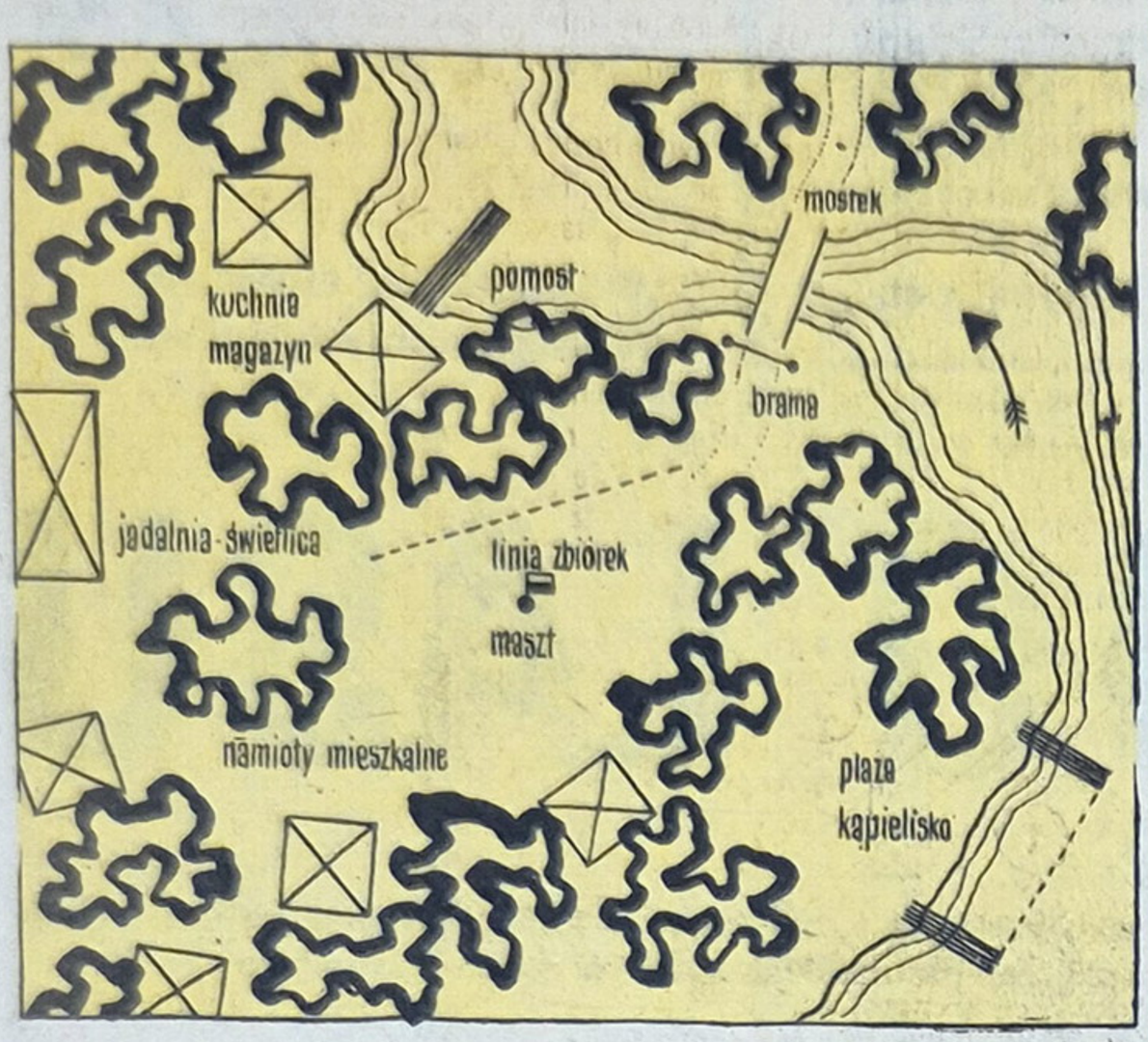
O dziwo takie właśnie „bajeczne" miejsca umieją wyczarować z dobrej mapy wytrawni turyści. Ważne: zdobyć mapę! Najczęściej jednak przewodnikami zastępów kwatermistrzowskich są gospodarze terenu, służba leśna i miejscowi instruktorzy ZHP.

Wybierając miejsce na obóz uwzględniamy konieczność podziału na część „mieszkalną" i „kuchenną". Kuchnia powinna znajdować się w pobliżu wody. Przy kuchni – magazyn żywności. Namioty mieszkalne rozbijamy tak jak dyktuje topografia terenu. Jedni lubią ustawiać obóz „pod sznurek", zachowując jednakowe odległości między namiotami, inni zaś wolą zupełną swobodę i rozbijają namioty tak, żeby mieszkało się najwygodniej. Muszę się przyznać, że bardziej odpowiada mi ta druga zasada: każdy zastęp „na własnych śmieciach", na



wybranym przez siebie miejscu. W każdym przypadku unikać należy zbytniego stłoczenia namiotów mieszkalnych – uszanujmy potrzebę pewnej intymności każdego zastępu, a także wygody obozowania. Nie jest przyjemnie wciąż potykać się o linki i śledzie sąsiadów, mówić szeptem o „tajemnicach" zastępu i mieć wciąż ograniczoną swobodę wokół namiotu.

Rysunki przedstawiają dwa przykłady niezłej „urbanistyki obozowej".



ESTETYKA – OD KUCHNI

Dobrze mieć na obozie kuchnię gazową, elektryczną, polową, ale najbardziej niezawodna, najtańsza i ekonomiczna jest kuchnia zbudowana własnym przemysłem. Żeby jednak nie stała się udręką całego obozu – musi być funkcjonalnie zaprojektowana a zbudowana solidnie i fachowo.

Potrzebne są żeliwne płyty z fajerkami, pręty żelazne (ø 10 mm, odpowiednio przycięte – na ruszt, rury blaszane (3 m) na komin, cegły, glina zmieszana z piaskiem (żeby nie popękała), blacha z otworami, która zastąpi drzwiczki.

Żeby kuchnia miała „ciąg" – musi mieć odpowiednio wysoki komin. Na końcu paleniska budujemy „przewał", który przyspieszy przepływ powietrza. Na sąsiedniej stronie znajduje się przykładowy projekt urządzenia kuchni obozowej. Kanał dymowy, umożliwiający odsunięcie komina i nakrycie kuchni daszkiem, zbudujemy z cegieł lub blaszanej rury obłożonej darnią (znakomita suszarnia butów!). Estetyka kuchni to czystość, funkcjonalność (dobre rozplanowanie urządzeń), a także pomysłowe sprzęty i urządzenia kuchenne. Na rysunku: a) piec kuchenny, b) stół z drewnianym blatem (do mycia!), d) wieszak – suszarka na garnki i kotły, c) podest do odstawiania kotłów, e) stanowisko do rąbania drzewa.

Uwaga! Koniecznie – wieszak do gorących fajerek! Niejeden bosy kucharz poparzył sobie na obozie nogi na porozrzucanych fajerkach!

Upiększajmy otoczenie!

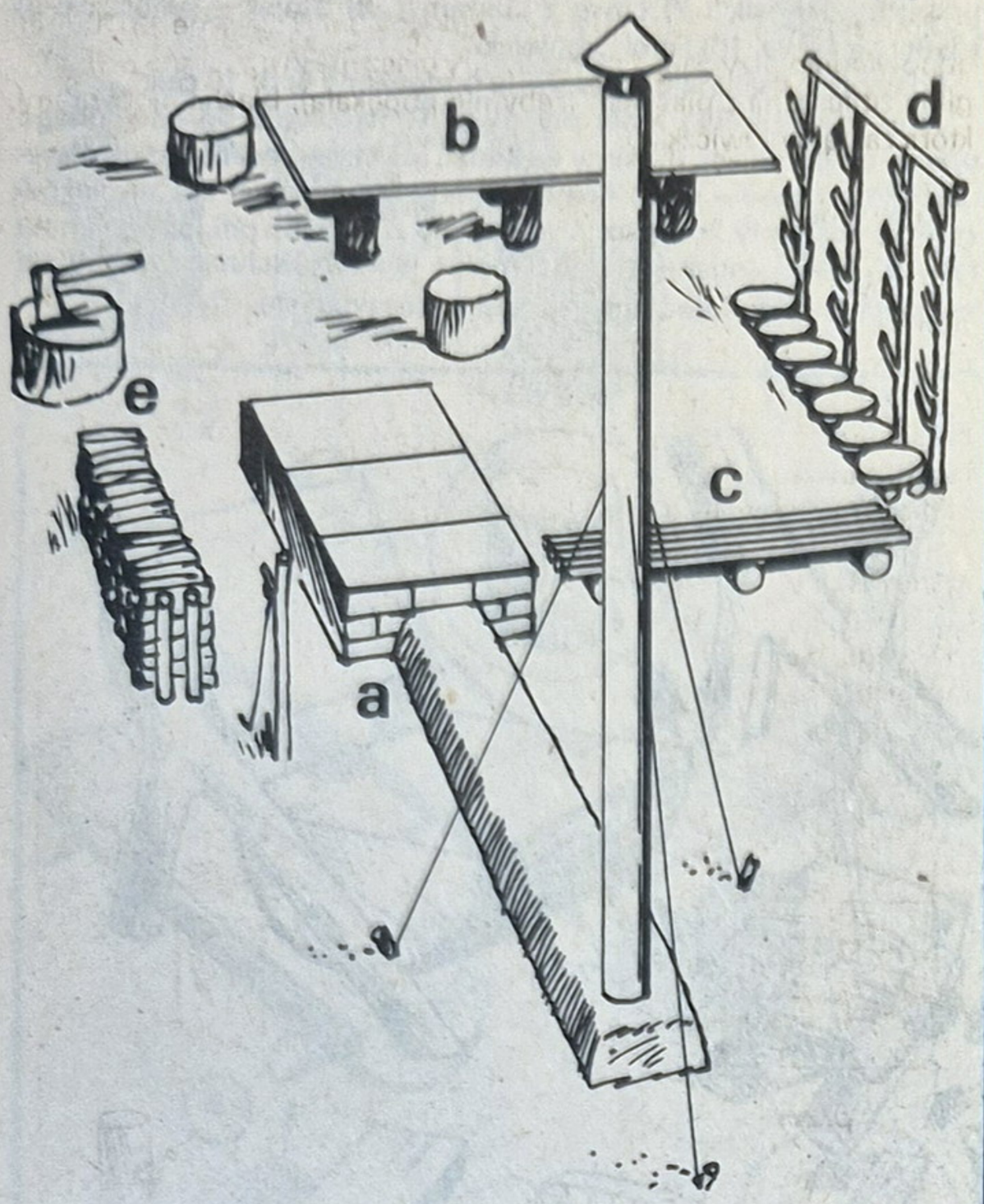
W. LENIŃSKI

PIONIERSKI ELEMENTARZ

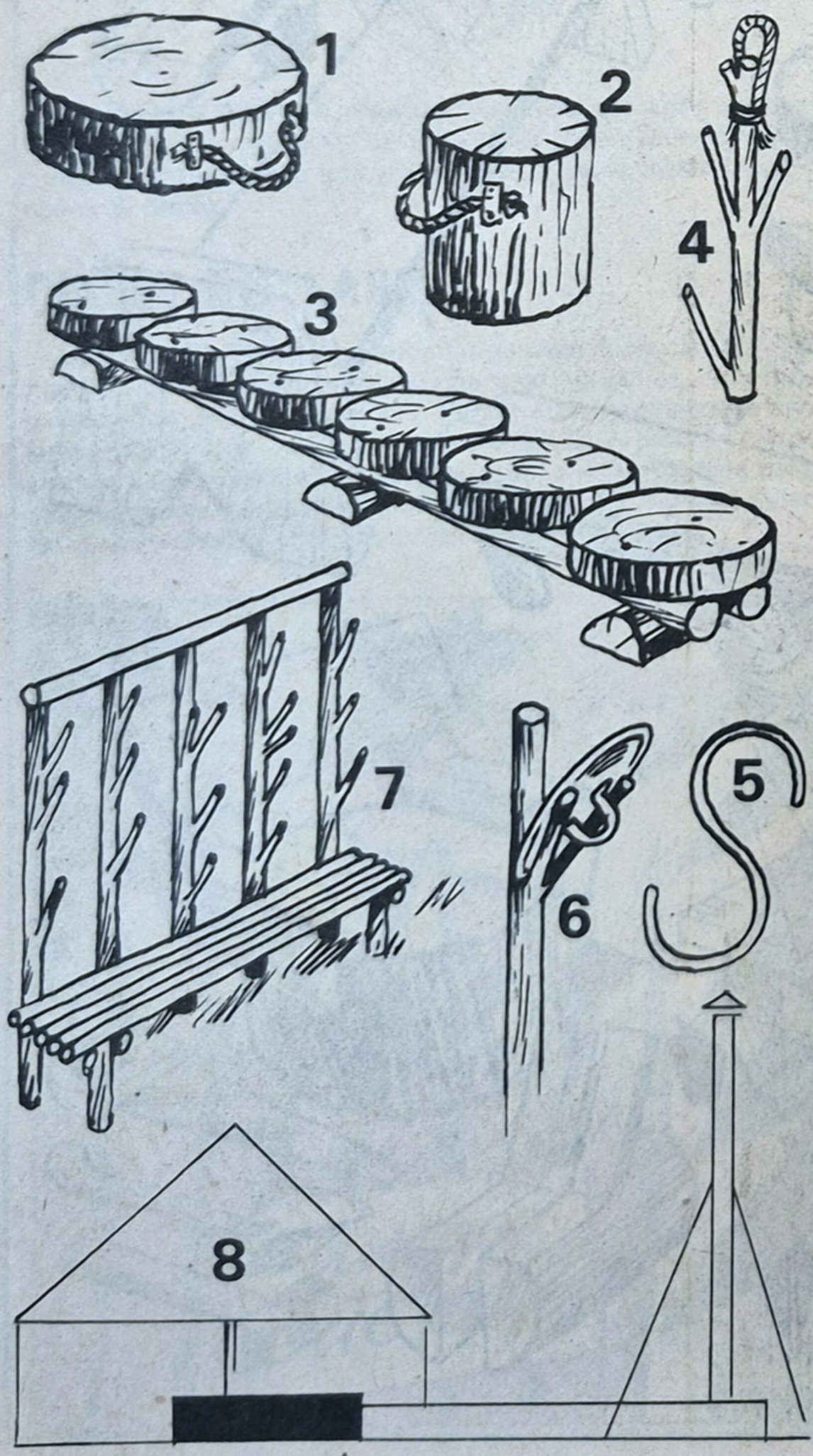
Na rysunku przedstawiono przykłady rozmaitych sposobów łączenia drewna. 1) Łączenie listew. 2) Obcięcie ostrza gwoździa zapobiega rozszczepieniu drewna. 3) Łączenie okrąglaków gwoździami „na krzyż". 4) Dwa sposoby łączenia krzyżowego okrąglaków sznurem lub drutem. 5) Łączenie okrąglaka z deską – sposób zawijania gwoździ. 6) Sztywny stojak do piłowania drewna. Na tej samej zasadzie można robić konstrukcje daszków, szałasów itp. 7) Poprawny sposób wbijania palików – przez kawałek twardego drewna. Najlepiej mieć do tego specjalny klocek dębowy. Uderzanie siekierą lub młotem bezpośrednio w sztorc palika spowoduje rozszczepienie drewna. 8, 9) Sposób wykonania wrębu w okrąglaku.

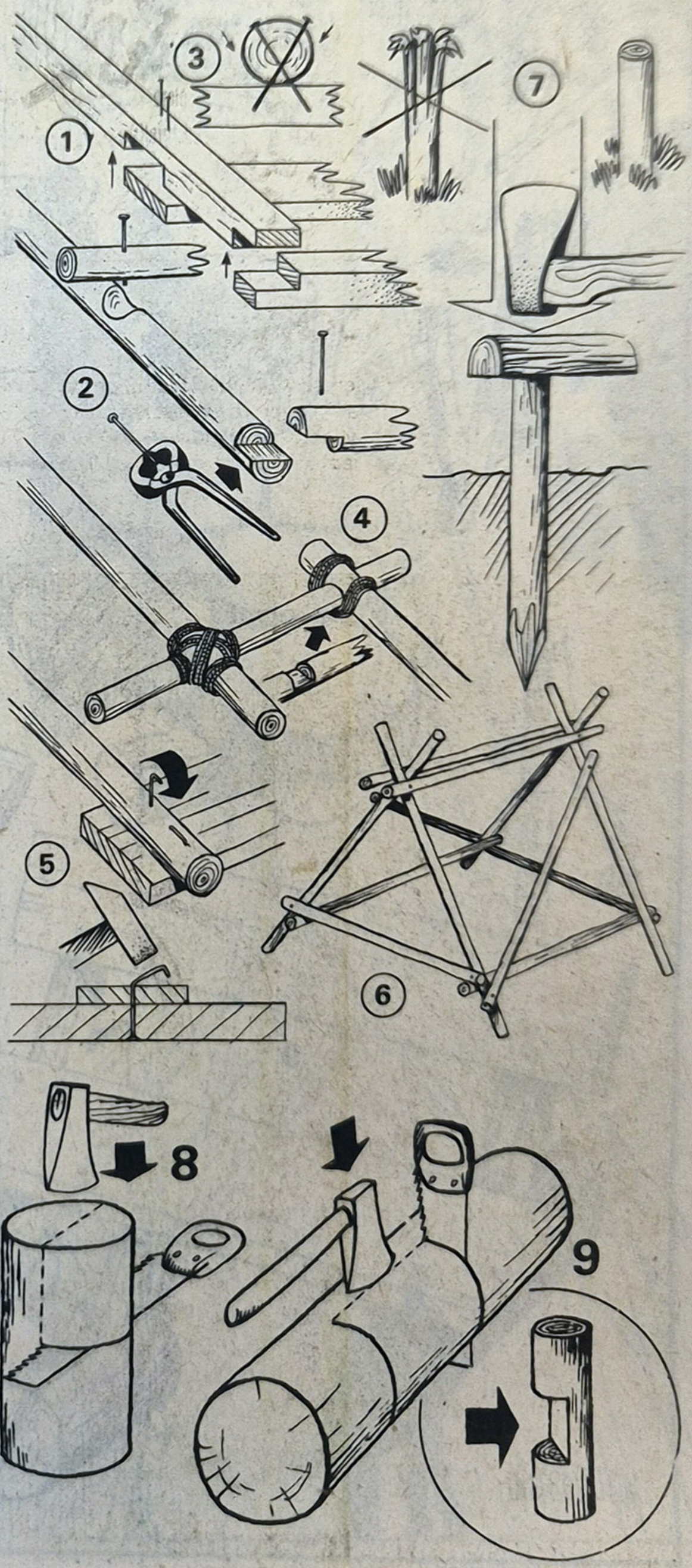
Narzędzia niezbędne na każdym obozie: 1. Ostra, niewielka, dobrze obsadzona siekierka do prac ciesielskich. 2. Ostra siekiera do rozrąbywania drewna. 3. Obcęgi średnich rozmiarów. 4. Piła taśmowa długa. 5. Dobrze rozwiedziona i naostrzona piłka ręczna (wskazane jest szerokie rozwiedzenie zębów – do cięcia mokrego drewna). 6. Młotek średnich rozmiarów. 7. Szerokie dłuto stolarskie. 8. Kowadełko (5 kg). 9. Pilniki do drewna i metalu. 10. Przecinak.

Przy wszelkich pracach pionierskich i ciesielskich obowiązuje ścisłe przestrzeganie bezpieczeństwa! Pamiętaj: rąbiąc drewno, ociosując gałęzie – stój w szerokim rozkroku. Nie używaj źle obsadzonych siekier i młotków. Nie podkładaj palców pod ostrze piły. Bądź ostrożny!



Na rysunku poniżej: 1) Podstawka pod garnek. 2) Pieniek do siedzenia. 3) Regał na kotły. 4, 5, 6) Praktyczne wieszaki z drewna i drutu. 7) Suszarka garnków. 8) Schemat kuchni pod daszkiem.



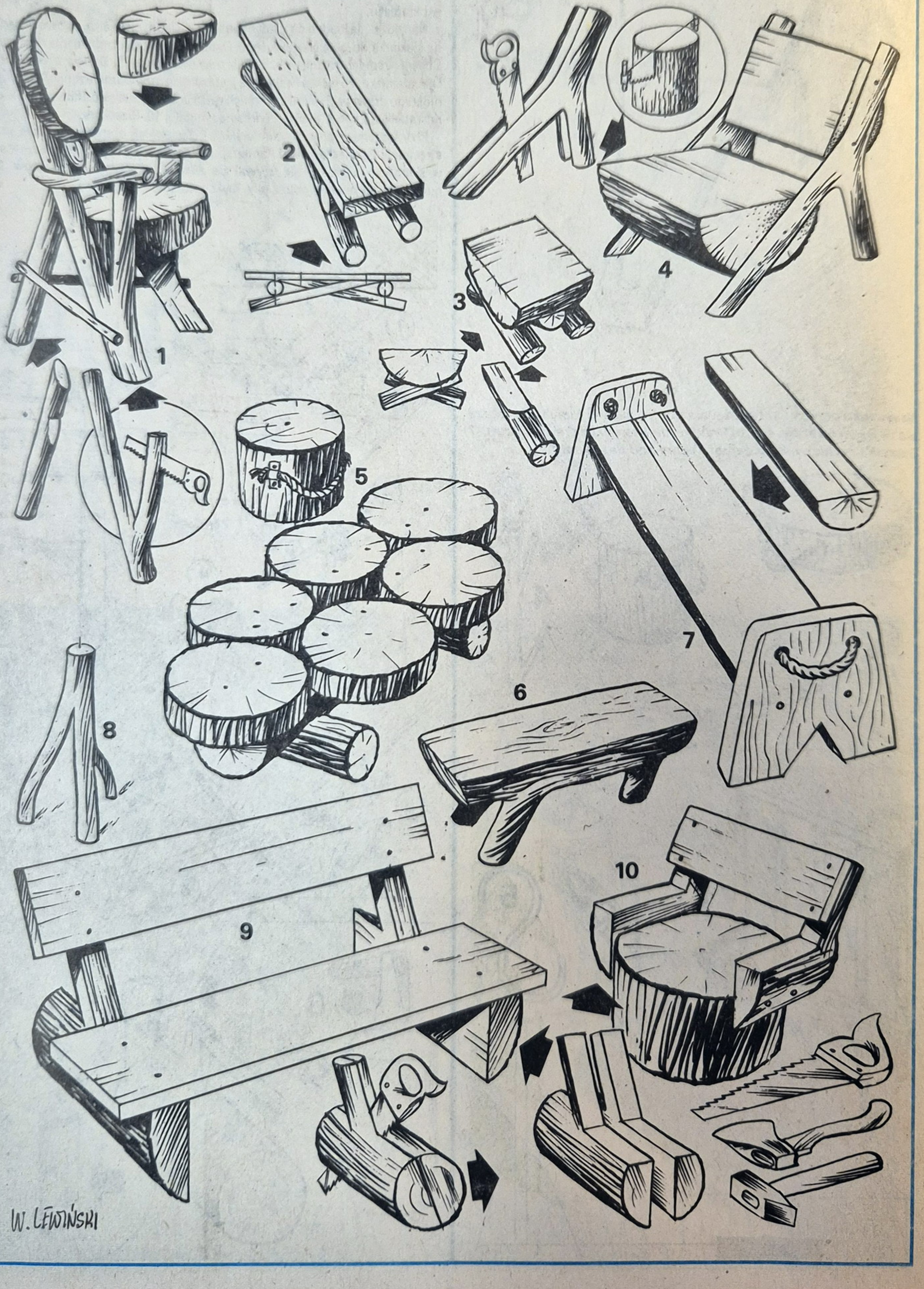


LEŚNE UMEBLOWANIE

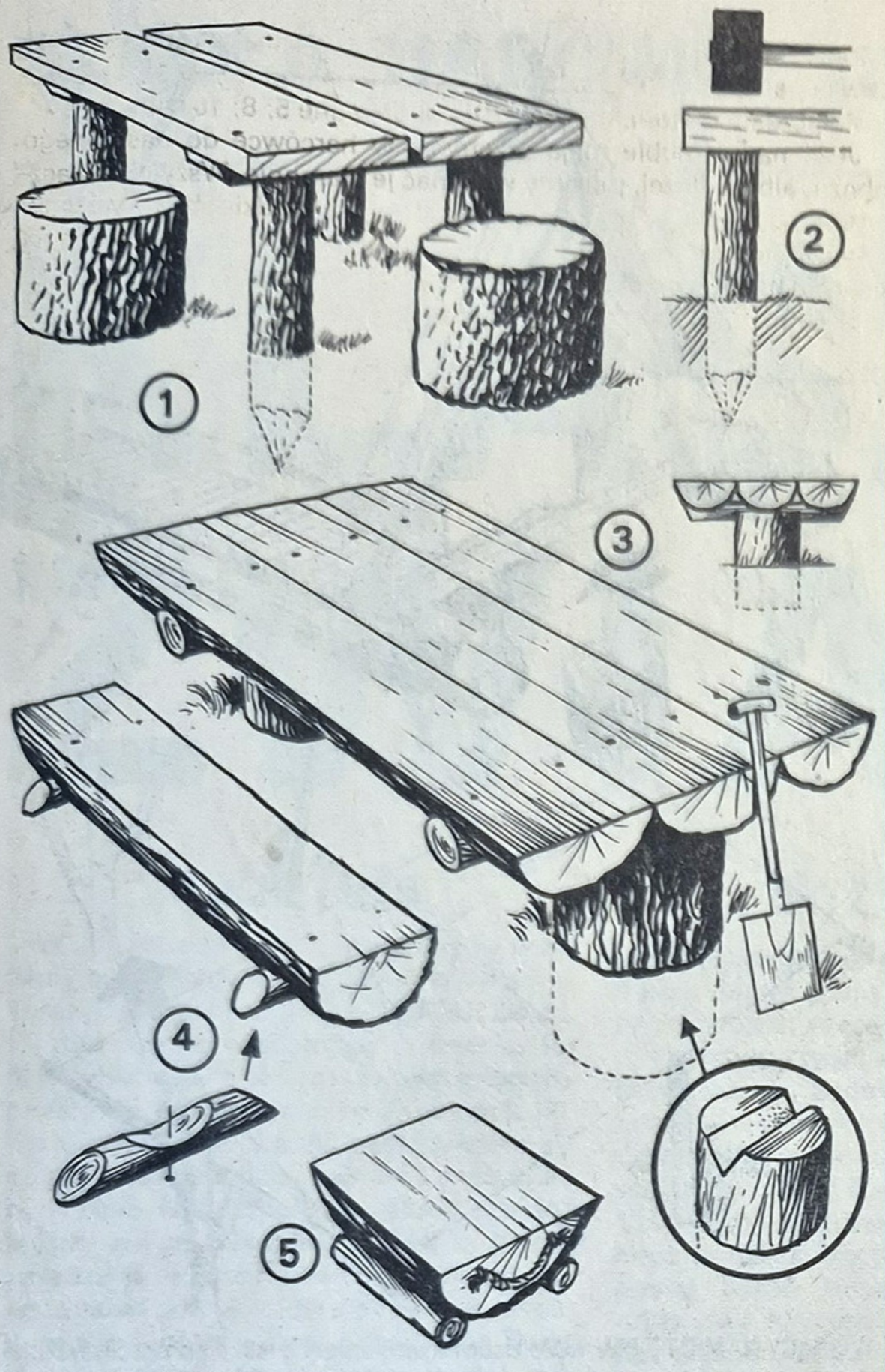
...do harcówki wykonamy na obozie! Materiał, to pnie zeschłych drzew, wiatrołom, gałęzie z koron sosnowych odcinanych od pni na wyrębie. Takie drewno możemy kupić (lub lepiej otrzymać za pracę w lesie!) w nadleśnictwie. Zaprzyjaźniony leśniczy może też pomóc w pocięciu grubego materiału ręczną piłą mechaniczną. A oto proponowane sprzęty: 1) „Fotel komendanta". 2) Ława. 3) Taboret. 4) „Fotel komendantki". 5) Stół na 6 osób oraz pieniek z uchwytem. 6) Zydel góralski „Janosik". 7) Ława z „uszami". 8) Stojak – świecznik. 9) Ławka parkowa. 10) Fotel „zbójnicki".

Połączenia materiału – gwoździe budowlane 5; 8; 10 cali.

Jeśli nasze meble mają przetrwać w harcówce do następnego obozu, albo i dłużej, musimy wykonać je starannie. Wszystkie płaszczyzny użytkowe – stoły, ławy powinny być gładkie, bez wycieków żywicy. Elementy konstrukcji wykonane z grubych pni, pociętych na talerze i pieńki – suche. Materiał mokry (surowy) schnąc gwałtownie w ogrzanym pomieszczeniu – popęka i rozsypie się.



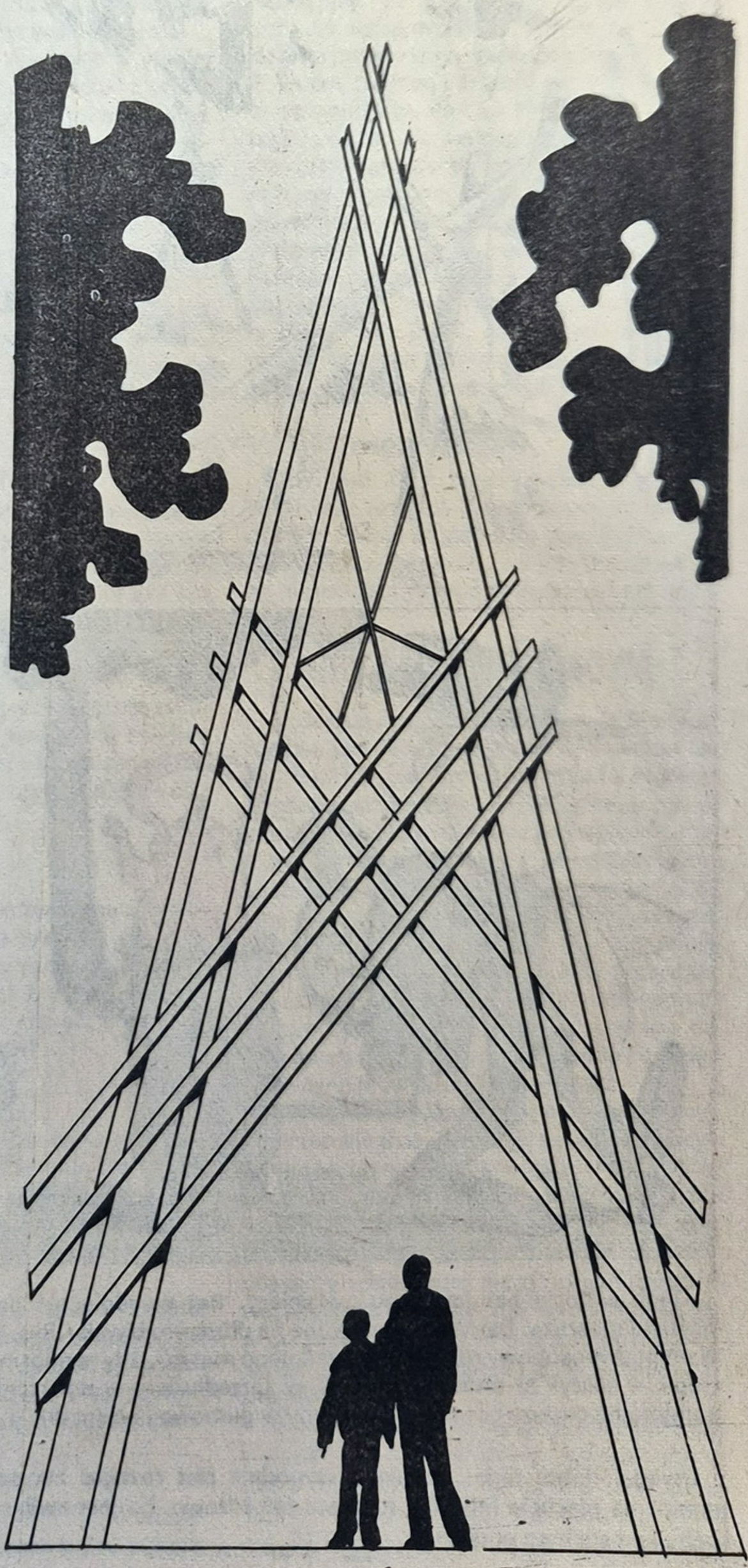
W. LEWIŃSKI



MEBLE STACJONARNE Nadają się tylko na obóz (w bazie obozowej). 1) Stół dwustronny. 2) Wbijanie palików „przez drewno". 3) Stół z wkopanymi w ziemię grubymi nogami z pni. 4) Ciężka ława przenośna. 5) Stołek.

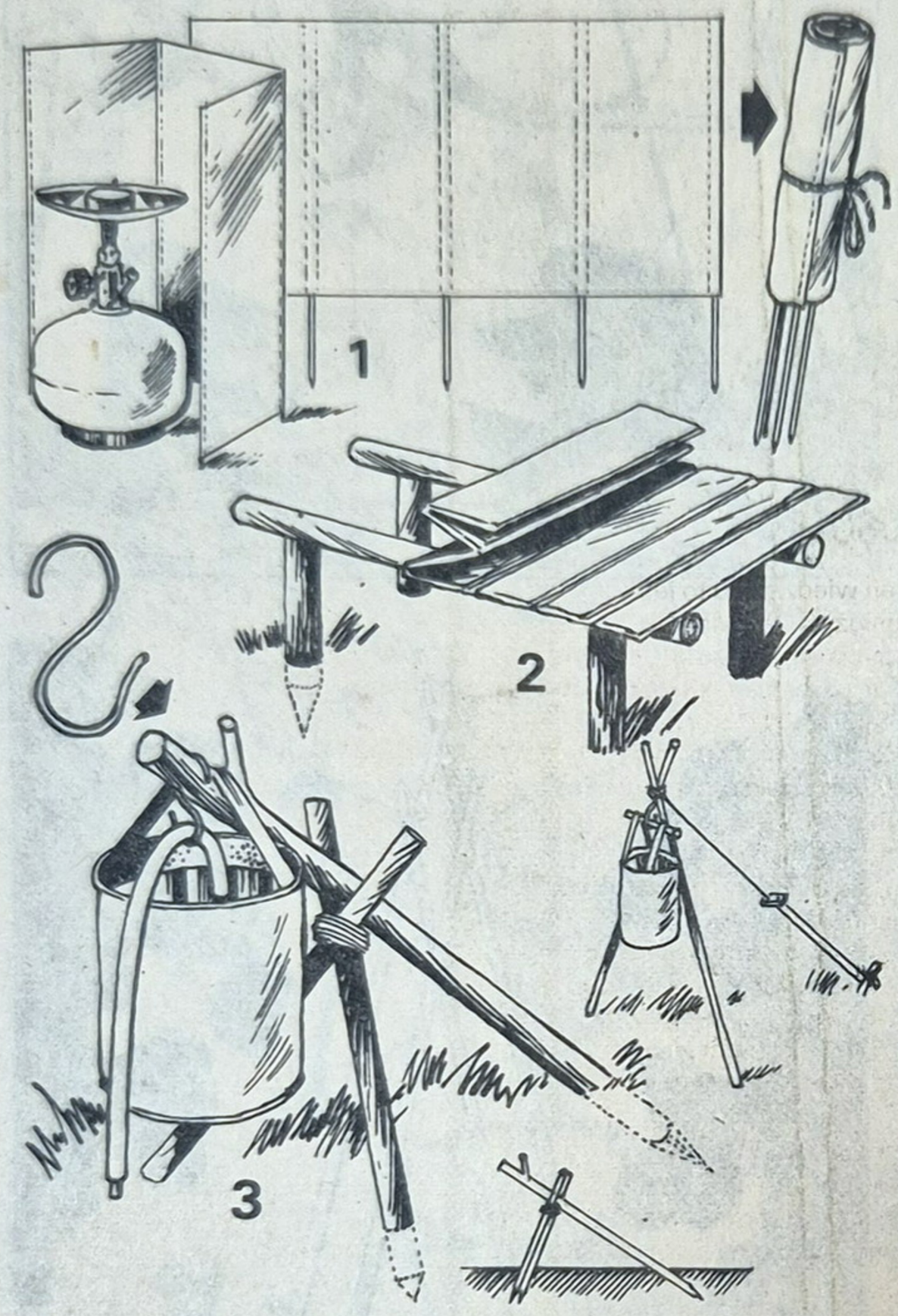
DRZWI DO LASU

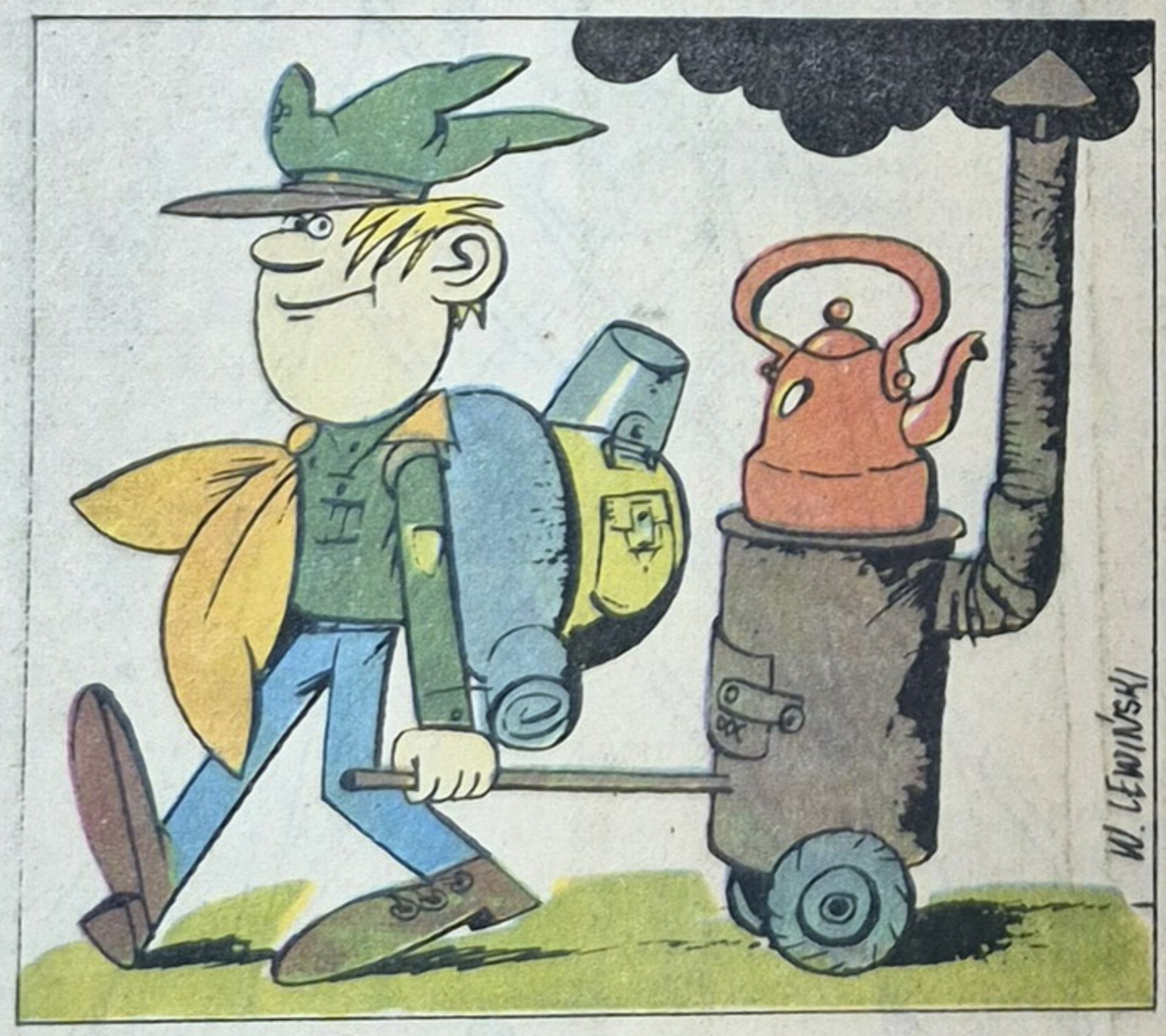
Jedyny niefunkcjonalny przedmiot na naszym obozie! To właśnie przysłowiowe „drzwi do lasu". Brama musi jednak być. Jej funkcja to usytuowanie części „recepcyjnej" obozu, a także wyznaczenie kierunku jego zwiedzania. Brama powinna być skromna i prosta. Tu liczy się pomysł, a nie wysiłek. Na pierwszym rysunku widzicie bramę z dwóch rosnących przy drodze drzew i umocowanego na nich linami wykrotu. Na rysunku drugim – brama z żerdzi ze stylizowaną lilią.



POTRZEBA MATKĄ WYNALAZKU

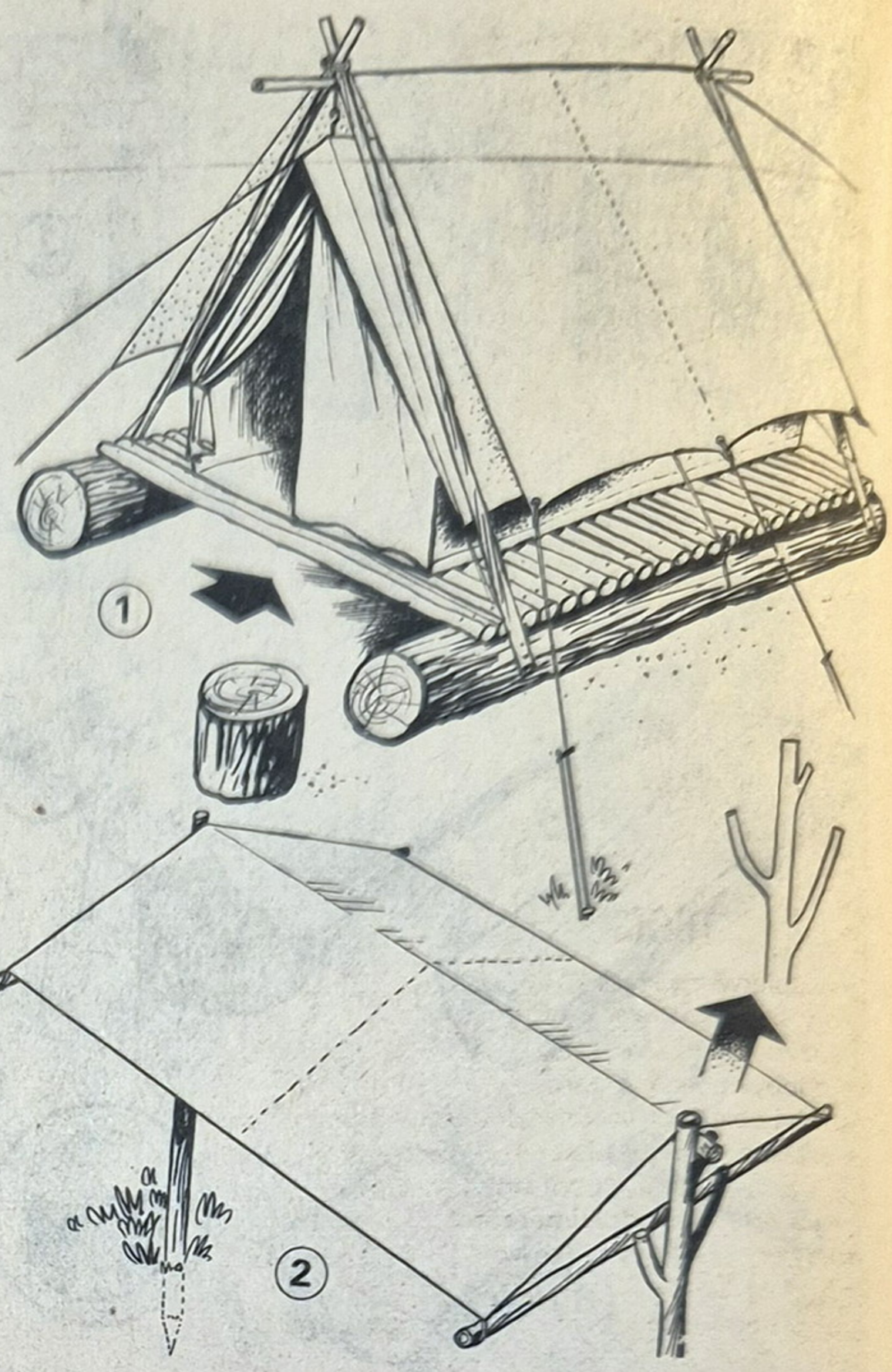
Na kilkudniowym biwaku też warto urządzić się wygodnie. Oto „kieszonkowa", bardzo praktyczna osłona kuchenki gazowej (rys. 1) i „kieszonkowy" stół (rys. 2). „Blat" stołu szyjemy z brezentu lub ceraty. Usztywniamy wkładkami ze sklejki 3 mm. Rysunek 3 przedstawia umywalnię z wodociągiem. Wodę zasysamy, rurkę zatykamy korkiem od materaca. Na tej samej zasadzie można, wieszając wiadro na gałęzi – urządzić wspaniały prysznic.



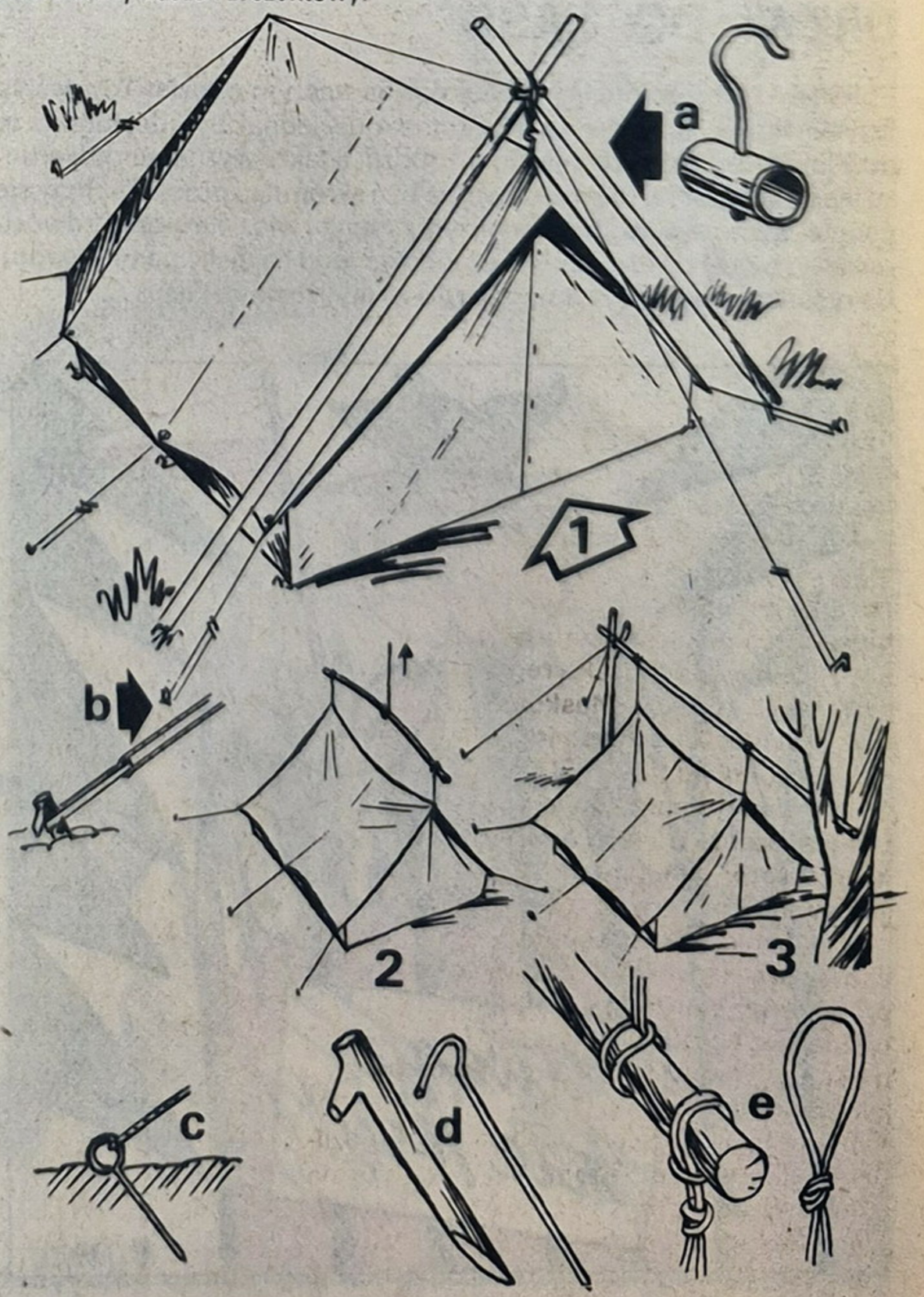


Obok widzicie namioty typu „wisielec". Bez przedniego i bez obydwu masztów. Bardzo to praktyczne na dłuższym biwaku. Rys. 1) Namiot dwuosobowy rozbity bez przedniego masztu. Gdy namiot ma tropik – haczyk a) musi być podwójny (przedłużony w dół). Linki namiotu na dłuższy biwak zaopatrujemy w gumowe naciągi (b).

Uwaga, dobra rada: zdrowo i wygodnie jest rozbijać zawsze namiot na płachcie folii. Dla namiotu też zdrowo, bo jest zwijany sucho i na suchym podłożu.



WISZĄCY NAMIOT Z PIWNICĄ! Ustawiając namiot na takim pomoście zyskujemy przykrytą dachem dodatkową przestrzeń – „piwnicę", znakomitą izolację od wilgoci i komfort siedzenia w namiocie z opuszczonymi nogami. Do namiotu nie wpełzają ślimaki, nie wskakują żaby, a dodatkowy tropik ze starej płachty lub plandeki jest nieoceniony w czasie słoty. Na rysunku widać, że namiot nie ma masztów, jest podwieszony na prostej konstrukcji z żerdzi. Rys. 2) przedstawia uniwersalny daszek brezentowy.



KLASA ZWIADU

PAWEŁ WIECZOREK

TROCHĘ TEORII

W „pierwszej klasie" Szkoły Harców uczyliśmy się orientować w terenie i nie błądzić. Teraz mamy poznać tajniki ZWIADU. Zwiad, to zdobywanie wiadomości o terenie, ludziach i obiektach w nim się znajdujących na podstawie własnej obserwacji, w odróżnieniu od „wywiadu", czyli dowiadywania się czegoś z książek, dokumentów i z relacji innych osób. Nieprzypadkowo słowo „zwiad" kojarzy się ze zwiedzaniem, jest to jednak zwiedzanie w specyficznych warunkach. Turysta zazwyczaj nie musi się spieszyć – zwiadowca ma zawsze czas ograniczony. Zwiedzający wędruje jawnie, wszyscy widzą, czemu się przygląda – zwiadowca obserwuje z daleka, kryje się w krzakach, pełznie rowami lub udaje kogoś innego. Turysta podziwia krajobraz i zabytki – zwiadowca ma zwykle do wykonania konkretne zadanie, inne rzeczy go nie interesują. Te zadania mogą być bardzo różne. Do dziedziny „zwiadów" zaliczamy przecież także tropienie śladów i klasyczne harcerskie podchody, a nawet imprezy na orientację, choć te ostatnie zazwyczaj nie wymagają skrytego działania.

CO DOBRY „ZWIEDCA" UMIEĆ POWINIEN?

Pożądane umiejętności dobrego „zwiedcy", jak w dawnych czasach nazywano zwiadowcę, wynikają wprost z tego, co powiedzieliśmy sobie wcześniej. Można je z grubsza podzielić na cztery grupy:

A – Umiejętność znajdywania w terenie miejsc, które należy zbadać. A więc: sprawne posługiwanie się różnymi rodzajami map, busolą, prawidłowa ocena odległości itp.

B – Umiejętność skrytego podejścia do miejsca obserwacji. Maskowanie się w różnym terenie, wykorzystywanie naturalnych osłon, czołganie itp.

C – Umiejętność obserwowania. Spostrzegawczość, pamięć wzrokowa, podzielność uwagi, umiejętność logicznego wnioskowania.

D – Umiejętność współpracy z grupą. Fachowe przekazywanie zdobytych informacji, prawidłowe sporządzanie meldunków, rysowanie czytelnych szkiców terenu, znajomość podstawowych technik łączności, dyscyplina.

Podamy przykłady prostych gier możliwych do przeprowadzenia z zastępem na zbiórce, biwaku, czy obozie, które pozwolą wam rozwinąć w sobie zwiadowcze talenty. Powodzenia!

GRY Z BUSOLĄ

Każdy harcerz powinien wiedzieć co to jest busola i umieć się nią posłużyć. Od zwiadowcy wymagamy więcej: zżycia się z busolą!

Harcmistrz Zygmunt Wyrobek w swojej znanej książce „Vademecum skauta" z 1913 r. zalecał „busolę oryentacyjną kapitana Bezarda, najlepiej model wojskowy większy Grosses Armeemodell II z roku 1919", za jedyne 13,90 koron austriackich. My nie będziemy mieć aż takich wymagań, wystarczy nam zwykła busola turystyczna typu AK, lub Adrianowa. Ale busola, nie prymitywny kompas w pasku od zegarka! Zakładamy, że na tym etapie wyszkolenia wszyscy już wiedzą, co to jest azymut, kto nie wie, niech zajrzy do podręcznika terenoznawstwa. Ruszamy do lasu!

I. Tam i z powrotem

Na małej polance w lesie zastępowy wręcza każdemu harcerzowi busolę i kartkę z dwoma zanotowanymi azymutami. Zadanie: maszerować trzysta kroków na azymut nr 1 i trzysta na azymut nr 2. Harcerze nie wiedzą o tym, że dostali azymuty przeciwne, np. 50° i 230°, 96° i 276° (ale nie 0° i 180° – bo to zbyt łatwe). Jeśli prawidłowo wykonają zadanie – powinni wszyscy wrócić na miejsce startu. Kto nie wróci, może łatwo sprawdzić jakie miał odchylenie od kursu na drodze 600 kroków (2 razy 300).

II. Na przełaj

W podobny sposób ćwiczymy marsze dłuższe, z przeszkodami. Na przykład harcerze pokonują marszem na azymut odległość 2–3 km napotykając po drodze rzekę, jezioro, zabudowania. Czy domyślą się, jak je ominąć nie gubiąc kierunku marszu?

III. Po linii łamanej

Trudniejszą formą marszu na azymut jest marsz po linii łamanej. Zapisuje się harcerzom azymuty i długości prostych odcinków (w parach kroków), dbając o to, by załamania trasy wypadały w pobliżu wyraźnych punktów orientacyjnych.

A po przejściu całej linii łamanej można nakazać powrót tą samą drogą na pamięć, już bez pomocy busoli. W ten sposób sprawdzimy, czy maszerując poprzednio na azymut zauważali cokolwiek, poza igłą magnetyczną.

IV. Z busolą w kieszeni

Częstym błędem ćwiczących marsz na azymut jest ciągłe wpatrywanie się w busolę. A przecież nie na tym rzecz polega. Maszerując na azymut znajdujemy przed wyruszeniem możliwie odległy punkt orientacyjny znajdujący się na naszym kursie (wieża, dom, samotne drzewo) i dopiero po dojściu do tego punktu korzystamy ponownie z busoli. Trochę trudniej poruszać się w ten sposób w gęstym lesie, ale i tak chodzenie z busolą przed oczyma nie ma najmniejszego sensu – wstrząsy wywołane najwolniejszym nawet marszem powodują obracanie się igły. Dlatego pożyteczne jest takie ćwiczenie: harcerz wykonujący marsz na azymut idzie z kolegą. Kolega chowa busolę w kieszeni i ma prawo dać ją ćwiczącemu tylko dwa, lub trzy razy w ciągu całej drogi, za każdym razem na chwilę, na jeden pomiar. Od ćwiczącego zależy jak będzie „gospodarował" busolą.

V. Bez widoczności

Aby zżyć się z busolą trzeba też umieć wyznaczać azymut, nawet na obiekty niewidoczne. Stojąc w głębokim parowie harcerz ma wyznaczyć azymut na wieżę triangulacyjną niewidoczną z tego miejsca. Jaką metodę zastosuje?

GRY Z MAPĄ SZTABOWĄ

Najlepszą, najbardziej kształcącą grą tego rodzaju jest bieg na orientację. Schemat takiej imprezy jest prosty: w terenie, którego dokładnymi mapami rozporządzamy, ukrywamy kilka, lub kilkanaście chorągiewek. Położenie każdego obiektu z chorągiewką zaznaczamy na mapie przy czym mogą znajdować się w terenie punkty „fałszywe", tzn. nie zaznaczone na mapie. Zawodnicy otrzymują odbitki map i muszą odnaleźć wszystkie oznakowane na mapie punkty i udowodnić, że tam byli – najczęściej przez przybicie na specjalnej karcie patrolowej pieczątek umieszczonych przy każdej chorągiewce.

Istnieją szczegółowe regulaminy tej dyscypliny (bo biegi na orientację są uznaną dyscypliną sportową!) i mnóstwo wariantów takich gier, nie będziemy się tu więc nad nimi dłużej rozwodzić. Zresztą mało który zastęp ma możliwość zdobycia odpowiednich map. Zachęcamy więc raczej nie do organizowania we własnym zakresie imprez na orientację, a do startowania w imprezach poważniejszych, przygotowywanych przez szczepy, komendę hufca, PTTK.

W praktyce harców częściej spotykamy się z sytuacją, gdy w drużynie jest tylko jedna mapa interesującego nas terenu, lub nie ma żadnej i trzeba ją sobie samemu zrobić (co zresztą jest typowym zadaniem zwiadow-

czym). Jak zrobić mapę, czy raczej szkic terenu – z marszu, z punktu, z bazy (podstawy), o tym możecie poczytać w każdym podręczniku terenoznawstwa. Najprostszą z tych czynności – wykonywanie szkicu drogi z marszu – ćwiczyliście już w „pierwszej klasie" Szkoły Harców. Aby dojść do mistrzowskiej wprawy, dobrze jest powtarzać to ćwiczenie aż do znudzenia na każdej wycieczce, biwaku, zbiórce w terenie, a nawet na niedzielnym spacerze z młodszym rodzeństwem – niech i dzieci się czegoś nauczą...

Teraz pora na naukę szybkiego czytania i zapamiętywania mapy. Najpierw kilka ćwiczeń do wykonania na zbiórce w harcówce, nie zawsze przecież będziemy mogli spotykać się w lesie. Do tych zajęć dobrze byłoby mieć wojskowe mapy ćwiczebne. Są to dokładne mapy sztabowe w dużej skali, przedstawiające fikcyjny teren. Można je wypożyczyć w LOK-u, w licealnej pracowni p.o., w komendzie hufca.

VI. Kto szybciej?

Zastępowy przerysowuje przed zbiórką na skrawkach kalki technicznej niewielkie fragmenty mapy – jakieś skrzyżowanie dróg, fragment wsi. Rozdaje szkice harcerzom i kładzie na stole całą mapę. Zadanie polega na jak najszybszym zlokalizowaniu na mapie odrysowanych fragmentów. Jeśli mamy do dyspozycji kilka map, chłopcy mogą sami odrysować fragmenty i dawać je do odszukania kolegom, można z tego zrobić grę towarzyską nie gorszą niż warcaby.

VII. Pejzaże

To wersja nieco trudniejsza i wymagająca pewnego talentu rysunkowego. Ale ponieważ zwiadowcy często dostają zadanie narysowania w terenie z natury jakiegoś obiektu, więc takie ćwiczenie każdemu przyszłemu zwiadowcy się przyda.

Na zbiórce każdy harcerz dostaje mapę. Wyszukuje na niej (dyskretnie) kilka dowolnych punktów i szkicuje z wyobraźni widoki, jakie roztaczałyby się przed oczyma człowieka stojącego w tych miejscach w rzeczywistym terenie. Zaznacza na rysunkach zgodną z mapą rzeźbę terenu, las i wszystkie punkty orientacyjne widoczne z danego miejsca. Na przykład tak jak na rysunku poniżej.

Na wykonanie rysunków harcerze dostają sporo czasu, aby były one zrobione czytelnie. (Ew., jeśli mamy możliwość wypożyczenia na dłużej kilka map można zlecić wykonanie rysunków między kolejnymi zbiórkami). W trakcie rysowania zastępowy sprawdza czy nie ma jakich rażących błędów wynikających z niewłaściwego odczytania z mapy rzeźby terenu, lub z nieznajomości znaków topograficznych. Następnie harcerze wymieniają się mapami i wykonanymi rysunkami. Każdy stara się odnaleźć na mapie miejsce, o które chodziło koledze. Dodatkowe punkty możemy przyznać za wykryte w rysunkach kolegów błędy.

Najlepsze rysunki zachowujemy, na przykład wklejając je do kroniki zastępu.

VIII. Zdjęcia

Jeśli dysponujemy dokładną mapą (w skali 1:100 000, lub większej) jakiegoś autentycznego, niezbyt odległego terenu, możemy zastosować „fotograficzny" wariant opisanej wyżej gry. Zastępowy, lub inny harcerz przygotowujący zbiórkę jedzie z mapą i aparatem fotograficznym w teren i w miejscach dokładnie uprzednio zlokalizowanych na mapie wykonuje zdjęcia. Otrzymujemy rzeczywiste, wierne fotograficzne pejzaże. Na zbiórce po-

kazujemy zdjęcia i mapę – należy odszukać na niej miejsca, z których wykonano zdjęcia.

Oczywiście fotografie przekazujemy innym zastępom do wykorzystania. Dla jednego zastępu i na jedną tylko zbiórkę nie opłacałoby się wykonywać tak kosztownych i pracochłonnych „pomocy naukowych".

IX. Zwiad z mapy

Na dokładnej mapie sztabowej nieznanego harcerzom terenu (może być mapa ćwiczebna) zastępowy poleca znaleźć: A – najlepsze miejsce na biwak drużyny pod namiotami; B – teren najdogodniejszy do przeprowadzenia manewrów drużyny; C – najlepsze miejsce na obóz stały szczepu. Następnie w gronie zastępu odbywa się dyskusja nad wybranymi przez harcerzy propozycjami lokalizacyjnymi. Chłopcy, którzy wybrali dany rejon – bronią swego wyboru, pozostali starają się znaleźć słabe punkty, np. mokradła w rejonie miejsca biwaku, brak dojazdu na tereny obozowe, ruchliwa linia kolejowa, lub szosa na terenie manewrów drużyny itp. Chodzi o sprowokowanie harcerzy do wyczytywania z mapy maksymalnie wielu informacji o terenie.

X. Marsz palcem po mapie

Zastępowy wręcza każdemu harcerzowi szczegółowy opis trasy do przejścia. Część drogi opisana jest azymutami i odległościami podanymi w metrach (np. „180°–120 metrów, 167°–80 metrów" itd.), część opisujemy słowami („ścieżką polną obok trzech samotnych sosen do studni, stamtąd miedzą na skraj wsi, obok przydrożnej kapliczki przekroczyć szosę w wykopie, dalej skrajem młodnika do skarpy..."). Harcerz powinien na podstawie tego opisu wykreślić opisaną drogę na mapie.

Oswoiliście się już z mapą podczas zajęć w harcówce?

Uczestniczyliście w imprezie na orientację?

A więc przechodzimy do następnego etapu.

Specjaliści brytyjscy szkolący w czasie ostatniej wojny „CICHOCIEMNYCH" (specjalna formacja żołnierzy-dywersantów przeznaczonych do działania w krajach okupowanych, na przykład w Polsce) doskonale zdawali sobie sprawę jak ważna dla zwiadowcy jest umiejętność zapamiętywania mapy. Typowe ćwiczenie cichociemnych w tym zakresie wyglądało tak: żołnierz dostawał na pół godziny bardzo dokładną mapę nieznanego sobie terenu, najczęściej leżącego w górach Szkocji. Musiał zapamiętać z mapy wygląd terenu. W zamkniętym samochodzie ciężarowym (bez okien) wieziono go w nocy mylną, okrężną trasą gdzieś w rejon, który oglądał na mapie i wysadzano na bezdrożu, z dala od siedzib ludzkich. Oczywiście mapę oddawał jeszcze przed odjazdem, nie wolno też było robić żadnych szkiców, ani notatek.

Zadanie brzmiało: zameldować się o świcie w jednostce.

Dla utrudnienia zabierano żołnierzowi dokumenty, czasem nawet przebierano go w nieprzyjacielski mundur, nie było więc mowy o tym, by mógł kogoś zapytać o drogę. Wszyscy wówczas bowiem polowali na niemieckich dywersantów zrzucanych na spadochronach... Jeśli dodamy, że w owym czasie w całej Wielkiej Brytanii zlikwidowane były wszystkie drogowskazy, tablice z nazwami miejscowości i stacji kolejowych (właśnie dla utrudnienia ewentualnym obcym dywersantom orientacji w terenie) nocami obowiązywało wszędzie zaciemnienie, a krajobraz szkockich gór jest wyjątkowo monotonny i pozbawiony charakterystycznych punktów – zrozumiemy jak trudne były to ćwiczenia. Spróbujmy, na małą skalę oczywiście, udawać cichociemnych.

XI. Marsz docelowy bez mapy

Jesteśmy na biwaku. Każdy harcerz dostaje na dziesięć minut do ręki mapę sztabową (lub inną o dużej skali) terenu, w którym zastęp przebywa. Na mapie zaznaczona jest parukilometrowa trasa przemarszu z miejsca biwaku do jakiegoś charakterystycznego, ale niewidocznego z daleka punktu (np. do sklepu we wsi, do mostu na rzece). Trasa jest poprowadzona drogami i ścieżkami (nie bezdrożem) i w miarę możliwości wszystkie większe zakręty trasy wypadają w miejscach łatwych do rozpoznania (przy kapliczce, przy młodniku, samotnej zagrodzie itp.). Zadanie – dojść do celu w ciągu godziny nie posługując się mapą.

Harcerze wyruszają w odstępach dziesięciominutowych (gdy jeden wychodzi, następny dostaje mapę).

UWAGA! Konieczne jest podanie awaryjnego punktu spotkania na wypadek zabłądzenia. Musi to być punkt z daleka widoczny, do którego łatwo trafić (np. kościół na wzgórzu), albo o który łatwo się dopytać (najbliższa stacja kolejowa).

Grę można powtarzać kilkakrotnie w różnym terenie, stopniując jej trudność. Np. za pierwszym rązem wolno odrysować drogę z mapy, potem już nie, jeszcze później skracamy o połowę czas studiowania mapy.

XII. Zawody na orientację bez mapy

Jest to trudniejszy wariant poprzedniej gry: zamiast jednego punktu docelowego są cztery, tak umieszczone, aby po przejściu całego czworoboku chłopcy wracali na miejsce startu. Punkty oznaczamy chorągiewkami jak na imprezie na orientację, umieszczamy też gdzieś w terenie jeden punkt „fałszywy".

W obu podanych wyżej grach utrudnieniem będzie nakaz **ukrywania się** przed kolegami z zastępu wykonującymi podobne zadanie, albo nawet przed każdym spotkanym człowiekiem. (Oczywiście nikt nie jest w stanie tego sprawdzić, ale wierzymy w uczciwość uczestników gry).

ĆWICZENIA ZWIADOWCZE POJEDYNCZEGO HARCERZA

Wszystkie podane dotychczas przykłady gier dotyczyły w zasadzie jednej tylko umiejętności wymaganej od „zwiedcy" – umiejętności odnajdywania w terenie miejsca, w którym należy wykonywać zwiad. Poświęciliśmy temu tematowi aż tyle czasu, bo po pierwsze jest to umiejętność najważniejsza i niezbędna w zwiadzie, a po drugie jest również najbardziej przydatna w życiu codziennym, nie tylko w harcerstwie...

Najwyższa już jednak pora przejść do gier ćwiczących spostrzegawczość, pamięć wzrokową, uczących skrytego działania w terenie „nieprzyjacielskim" i współpracy z innymi zwiadowcami.

XIII. Na tropie krasnoludków

Wytyczamy kolorowymi wstążeczkami przywiązanymi do drzew kręty szlak przez las, długości 300–500 m. Trasa powinna przebiegać częściowo ścieżkami i duktami leśnymi, częściowo wprost przez las. Harcerze przebiegają trasę indywidualnie na czas, tam i z powrotem. Uprzedzamy ich by dokładnie obserwowali i starali się zapamiętać trasę, którą biegną.

Po powrocie ostatniego należy wszystkich zająć na kilkanaście minut jakąś czynnością, wymagającą znacznego skupienia uwagi (np. odczytywanie zaszyfrowanego listu). W tym czasie oddelegowany harcerz, albo zastępowy odgrywa rolę „krasnoludka" – zdejmuje wstążeczki oznaczające trasę, za to w różnych jej punktach umieszcza przedmioty, których tam nie było. I oto kolejne zadanie dla zastępu: przebiec jeszcze raz tę samą trasę i odnotować wszystkie zauważone zmiany, ślady działań „krasnoludków". Kartkę oddać zastępowemu. Czas ponownego przebiegnięcia trasy może być najwyżej dwa razy dłuższy niż poprzednio (nie wolno więc iść powoli i metodycznie badać punkt po punkcie).

A jakie mogą być ślady działań „krasnoludków"?

– kij w poprzek drogi – to zauważyć najłatwiej,

– taki sam kij, ale obok drogi – to już trudniej spostrzec,

– drzewo przy ścieżce przewiązane sznurkiem,

– kilka szyszek ułożonych w figurę geometryczną,

– kępa trawy związana na supełek,

– moneta leżąca na ścieżce,

– druga moneta, ale z boku drogi, na mchu,

– chusta zawiązana na czubku wysokiej sosny.

Zanotowane przez harcerzy zmiany punktujemy – im trudniej dostrzec zmianę, tym więcej punktów.

XIV. Leśne dziwy

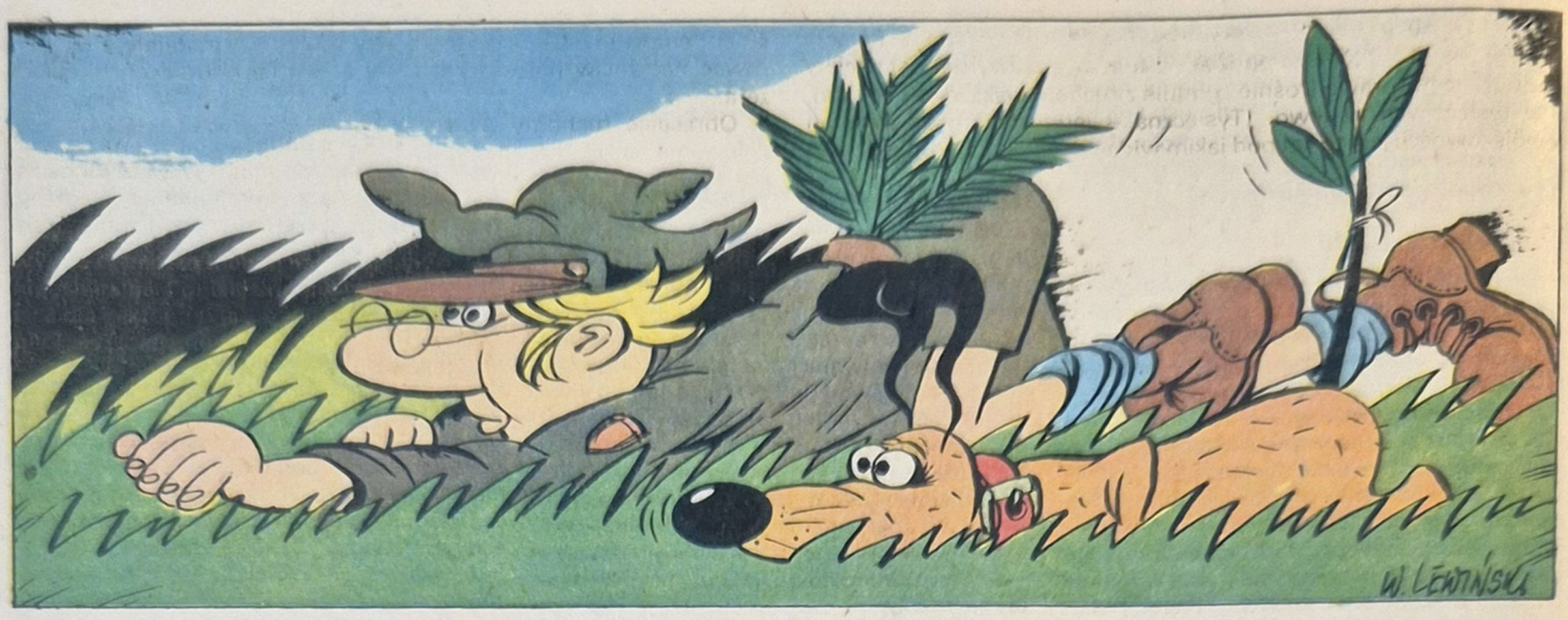
Podobne ćwiczenia można przeprowadzić podczas biegu harcerskiego albo nawet zwykłej wycieczki. Ktoś idzie kilkaset metrów przed zastępem i zostawia ślady. Zastęp jest uprzedzony, że należy szukać na trasie „leśnych dziwów". I oto znajduje: mlecze kwitnące na wierzbie, na klonie „wyrosła" świerkowa szyszka. A na tej sośnie szyszka rośnie w celofanowym woreczku. W stercie kamieni przy drodze jeden jest pomalowany na zielono, w lesie, w bok od ścieżki stoi wazon (butelka) z kwiatami. Zastępowy notuje kto pierwszy zauważy kolejne „dziwo". Potem sprawdzimy kto w zastępie okaże się najbardziej spostrzegawczy.

XV. Chowanie listów

Harcerze ćwiczący na dużej polanie mają ze sobą listy – zwinięte w rulon kartki. Na sygnał zastępowego wszyscy rozbiegają się i mają w ciągu minuty ukryć swój list na polanie. Jednocześnie każdy stara się zaobserwować i zapamiętać miejsca, w których chowają swoje listy koledzy. Wygrywa ten kto następnie wskaże zastępowemu najwięcej ukrytych listów a jednocześnie dobrze schował swój list. (Zastęp zbiera się w innym, niezbyt odległym miejscu. Potem harcerze kolejno idą z zastępowym na polanę i pokazują mu miejsca ukrycia listów, które zapamiętali. Punktację każdego chłopca obliczamy odejmując od liczby zapamiętanych przez niego miejsc ukrycia listów, liczbę osób, które znajdą jego list).

XVI. W ukryciu do celu

Harcerz otrzymuje typowe zadanie zwiadowcze, np.: Zmierzyć wysokość wieży triangulacyjnej na wzgórzu 214, po drodze sprawdzić nośność mostu drogowego na rzece i gatunek drzew w szkółce leśnej. Dostaje mapę terenu, według której ma dotrzeć do celu.



Zastępowy uprzedza go, że droga, którą ma iść jest strzeżona przez nieprzyjaciela, musi więc poruszać się w ukryciu. Jeśli zostanie dostrzeżony – przegra.

Reszta zastępu otrzymuje zadanie patrolowania drogi, chłopcy wiedzą, że powinni gdzieś w tym terenie odszukać swego kolegę, ale nie wiedzą dokąd i którędy pójdzie i jakie ma zadanie.

Grę możemy powtarzać w różnych wariantach, aby każdy miał okazję pełnić rolę zwiadowcy.

XVII. Linia czat

Gra bardzo podobna do poprzedniej, z tym, że zastęp obsadza jakąś wyraźną linię w terenie (drogę, strumień itp.) a zwiadowca ma się przedrzeć na drugą stronę. Oczywiście długość obsadzonego odcinka frontu wyznaczamy odpowiednio do liczby harcerzy i warunków terenowych. Grę można rozegrać także po ciemku, na krótszym froncie.

XVIII. Zwiadowcze zawody na orientację

Typowe zawody na orientację, z mapą, punktami oznaczonymi chorągiewkami, ale cały teren imprezy jest partolowany przez grupę harcerzy. Startujący w biegu działają „w terenie nieprzyjacielskim" i nie mogą dać się zauważyć. Najlepiej jeśli startują w biegu harcerze jednego zastępu, a pilnuje terenu zaprzyjaźniony drugi zastęp z tej samej drużyny. Potem następuje zmiana ról. Zastęp patrolujący nie posiada map, umawiamy się, że nie wolno czatować w pobliżu punktów kontrolnych, nawet jeśli zastęp patrolujący przypadkiem taki punkt odkryje.

XIX. Gra w wariata

Zastępowy prowadzi zajęcia z zastępem na polanie, w kręgu ogniskowym. Chłopcy są uprzedzeni, że ktoś będzie próbował ich podejść, rozglądają się więc bacznie dookoła. (Przynajmniej póki o tym pamiętają. Jeśli zapomną – ich strata,zastępowy nie przypomina).

Oddelegowany wcześniej z zastępu harcerz, rzekomo w celu wykonania jakiegoś zadania w zupełnie innym miejscu, w rzeczywistości ma przez godzinę obserwować z ukrycia własny zastęp i szczegółowo notować co kto robi. Następnie, jeśli nie zostanie wykryty, ma opracować na podstawie obserwacji zwięzły raport o najważniejszych spostrzeżeniach.

W ciągu godziny chłopcy wyczyniają najdziwniejsze rzeczy stają na głowie, udają bijatykę, gotują zupę z szyszek, słowem zachowują się jak wariaci. Każdy stara się jednak zapamiętać swoje wariactwa. Potem kontrolujemy zapis zwiadowcy z tym, co się działo naprawdę.

XX. Obserwowany zwiadowca

Połowa harcerzy z zastępu otrzymuje do wykonania zadania zwiadowcze, każdy inne. Są uprzedzeni, że działają w „terenie nieprzyjacielskim". Druga połowa zastępu ma obserwować dyskretnie „opiekuna". Zastępowy zbiera potem pisemne raporty od zwiadowców o wykonaniu zadań i od „opiekunów" o wszystkim, co robili zwiadowcy. Zwiadowca wygra, jeśli wykryje prześladowcę, ucieknie przed nim i bezpiecznie wykona swoje zadanie.

Trenując zwiady zauważyliście w pewnym momencie, że robi się nudno, że brakuje elementów współzawodnictwa, walki. Krótko mówiąc – brakuje przeciwnika.

Będzie przeciwnik. W następnej, „trzeciej klasie" Szkoły Harców. Na tym co wyżej, kończymy ćwiczenia umiejętności pojedynczego harcerza, od tej chwili trzeba będzie wykazywać się umiejętnościami działania zespołowego. O sukcesach w klasie „LEŚNYCH SZACHÓW" zadecyduje zgranie zastępu, sprężyste dowodzenie, dyscyplina.

Z tym, że przeciwnika musicie znaleźć sobie sami. Wszystkie przykłady gier w „trzeciej klasie" będą podane dla dwóch zastępów. Dogadajcie się zawczasu z kolegami. Niektóre gry KLASY ZWIADU moglibyście już przeprowadzać wspólnymi siłami z bratnim zastępem. O walce – niebawem.

PORADNIK (1)

TERENOZNAWSTWA

„HARCERSKI PORADNIK DO ZAJĘĆ W POLU" – pod tym tytułem ukazała się świetna „pomoc naukowa" dla harcerzy biorących udział w biegach patrolowych i innych grach terenowych, opracowana przez krąg instruktorski „Harenda" z Poznania pod kierunkiem hm. Ireneusza Pechnera. Mała książeczka wydrukowana na kartonie złożonym w harmonijkę dopasowana jest formatem do kieszeni harcerskiego munduru. Zawiera informacje o sygnalizacji, terenoznawstwie, mapach, pomiarach wielkości w terenie. Niestety pozycja wyszła w bardzo małym nakładzie, poza Poznaniem jest praktycznie nieosiągalna. Poniżej drukujemy więc to, co uznaliśmy za najistotniejsze dla zastępu wyruszającego na wiosenne harce. Przy opracowaniu korzystaliśmy z „Poradnika", a także z Kalendarza Harcerskiego KAW na rok bieżący i z podręcznika Andrzeja Kazaneckiego „Terenoznawstwo dla harcerzy".

1. BUSOLA

Jeżeli na pudełku kompasu umieścimy urządzenie do celowania – powstanie busola. Urządzeniem takim może być ruchomy pierścień z muszką i przeziernikiem (szczerbinką). Spotyka się busole o najrozmaitszej konstrukcji. Najbardziej popularnymi i najczęściej używanymi są: busola Adrianowa, busola Bezarda i popularna busola turystyczna. Zasadnicza różnica między różnymi typami busoli polega na różnych metodach opisu podziału koła. Najczęściej busole mają

podział na 360° (np. busola Adrianowa), lub 6000 tysięcznych (busola artyleryjska AK), z tym, że podział w stopniach zazwyczaj jest nacięty na podziałce w prawo (rośnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara), a w tysięcznych w lewo. (Tysięczna – jednostka miary kątowej w wojskowości, jest to kąt pod jakim widać odcinek 1 m z odległości 1 km).

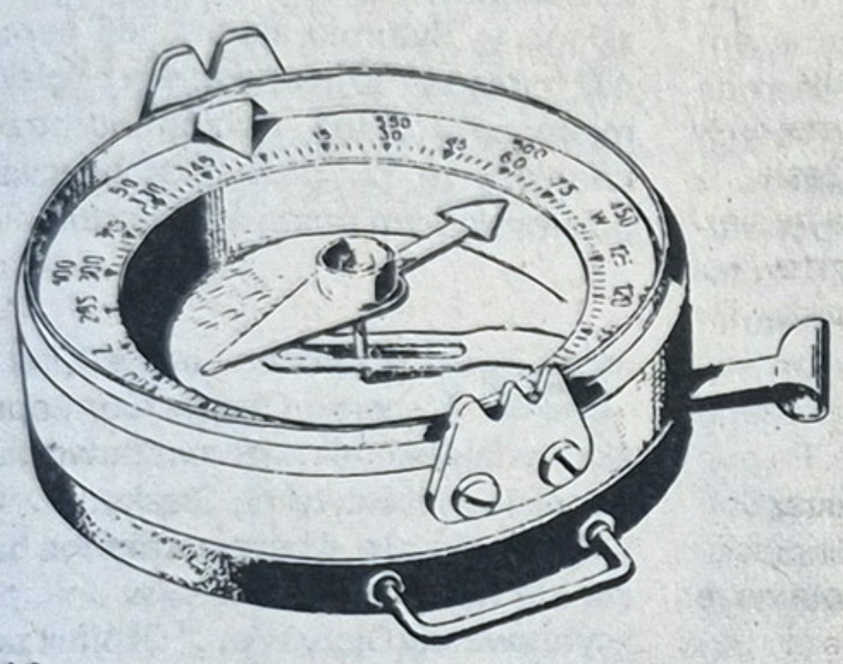
Aby określić strony świata za pomocą busoli, trzeba zwolnić igłę magnetyczną, ułożyć busolę poziomo i zaczekać aż północny koniec igły znieruchomieje. Ustalony kierunek północny pozwoli na określenie wschodu, zachodu i południa.

Posługując się busolą należy pamiętać, że:

– przed pracą w nocy trzeba kilka minut naświetlać busolę w promieniach światła słonecznego, lub elektrycznego, aby nafosforyzowane części świeciły w ciemności.

– w czasie pracy z busolą powinna być zachowana właściwa odległość od przedmiotów metalowych i konstrukcji żelaznych, aby nie wpływały one na pracę igły magnetycznej. Np. guziki metalowe powodują odchylenie igły z odległości 10 cm, szyny kolejowe – 25 m, mosty nawet z 50 m.

– należy unikać pracy z busolą w pobliżu linii przewodów wysokiego napięcia i podczas burzy, nie uzyskamy w tych warunkach prawidłowego pomiaru.



Busola Adrianowa

2. MARSZ NA AZYMUT

Azymutem magnetycznym nazywamy kąt zawarty między kierunkiem północy magnetycznej wskazanym przez igłę busoli a danym kierunkiem marszu, zmierzony z punktu, w którym się znajdujemy, wyrażony w stopniach lub w tysięcznych.

Azymut kierunku północnego wynosi 0°, wschodniego 90°, południowego – 180°, zachodniego – 270°.

północno-wschodni – 45°
południowo-wschodni – 135°
południowo-zachodni – 225°
północno-zachodni – 315°

Podane wartości azymutów dobrze jest zapamiętać, przyda się to w terenie do określenia azymutów „na oko" w celu szybkiego zorientowania się w kierunku planowanej drogi marszu.

Jak określić azymut magnetyczny celu za pomocą busoli?

1. Stanąć twarzą w kierunku celu (obiektu, który nas interesuje).
2. Podnieść busolę na wysokość oczu, trzymając ją poziomo.
3. Zwolnić igłę magnetyczną.
4. Zorientować busolę, tzn. północny koniec igły magnetycznej skierować naprzeciw nafosforyzowanej kreski na podziałce w miejsce zera.
5. Obracając ruchomy pierścień busoli skierować urządzenie do celowania na cel, tak, aby przeziernik był po stronie oka, a muszka po stronie celu.
6. Odczytać wielkość azymutu magnetycznego w stopniach na podziałce busoli przy wskaźniku pod muszką.

Jak określić kierunek w terenie według podanego azymutu?

1. Nastawić wskaźnik muszki na odczyt odpowiadający wielkości podanego azymutu.
2. Busolę podnieść na wysokość oczu i trzymać poziomo (przeziernik przy oku, muszka w stronę przeciwną).
3. Zorientować busolę.
4. Patrząc przez przeziernik i muszkę wyznaczyć na ustalonym kierunku wyraźny punkt terenowy.

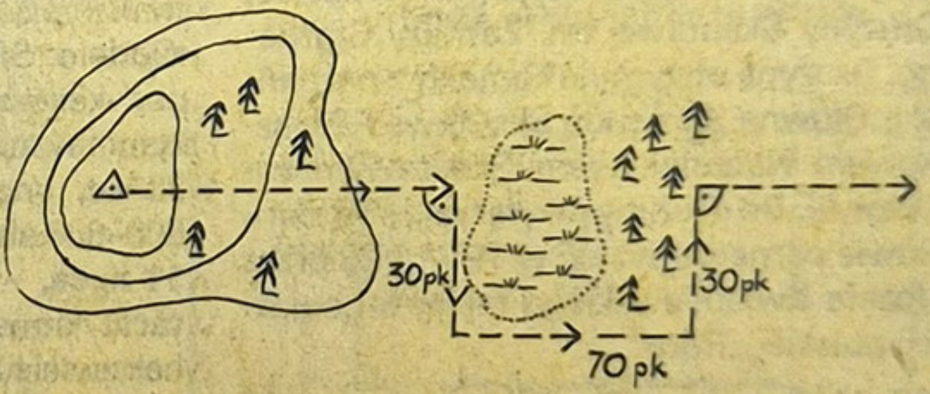
Kierunek wycelowany będzie szukanym kierunkiem. Jeśli mamy wykonać marsz na podany azymut idziemy wprost na punkt terenowy, wyznaczony na kierunku wskazanym przez urządzenie do celowania busoli.

Jak określić azymut drogi powrotnej?

Azymut drogi powrotnej (przeciwny) uzyskujemy z azymutu danego przez dodanie do niego 180° (jeśli jest on mniejszy od 180°) lub odjęciu 180° jeśli jest on większy od 180°.

Jak maszerując na azymut ominąć przeszkodę terenową?

1. Dochodząc do przeszkody, którą trzeba ominąć (np. jezioro, bagno) znajdujemy przy pomocy busoli charakterystyczny punkt terenowy (samotne drzewo, zagroda) leżący na kierunku naszego marszu po przeciwnej stronie przeszkody. Odległość od tego punktu określamy na oko. Następnie omijamy przeszkodę dowolną drogą i odnajdujemy po drugiej stronie ów wybrany wcześniej punkt. Od tego punktu kontynuujemy marsz na azymut, dodając do przebytej drogi oszacowaną na oko odległość w prostej linii między punktem przed przeszkodą, w którym zeszliśmy z trasy, a punktem, w którym na nią wróciliśmy.



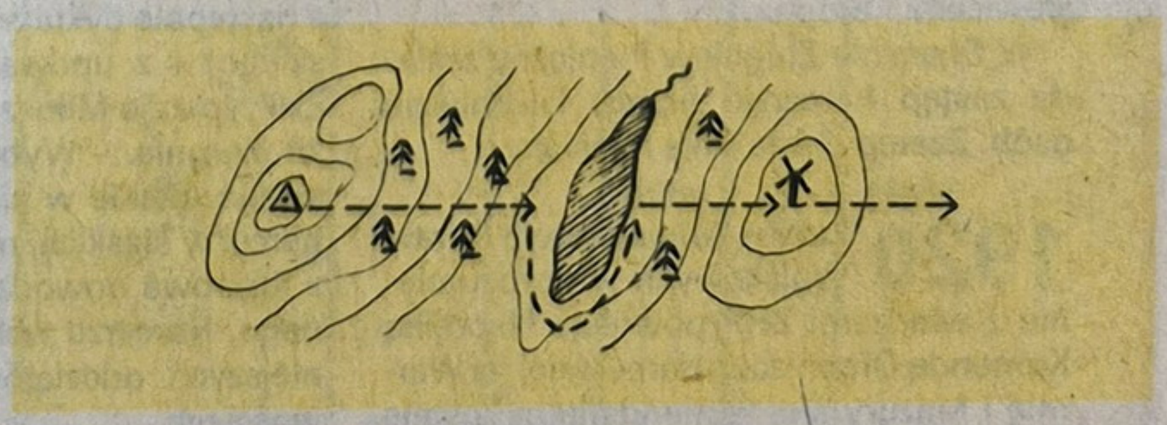
2. W warunkach ograniczonej widoczności, gdy nie możemy wyznaczyć punktu za przeszkodą, leżącego na naszym kierunku marszu, postępujemy w sposób następujący:

– po dojściu do przeszkody zmieniamy o 90° azymut i posuwamy się w prawo lub w lewo od kursu aż do końca przeszkody, mierząc krokami odległość jaką przeszliśmy prostopadle od kursu.

– w punkcie, w którym przeszkoda się skończy wracamy ponownie na zadany azymut. Mijamy przeszkodę licząc kroki.

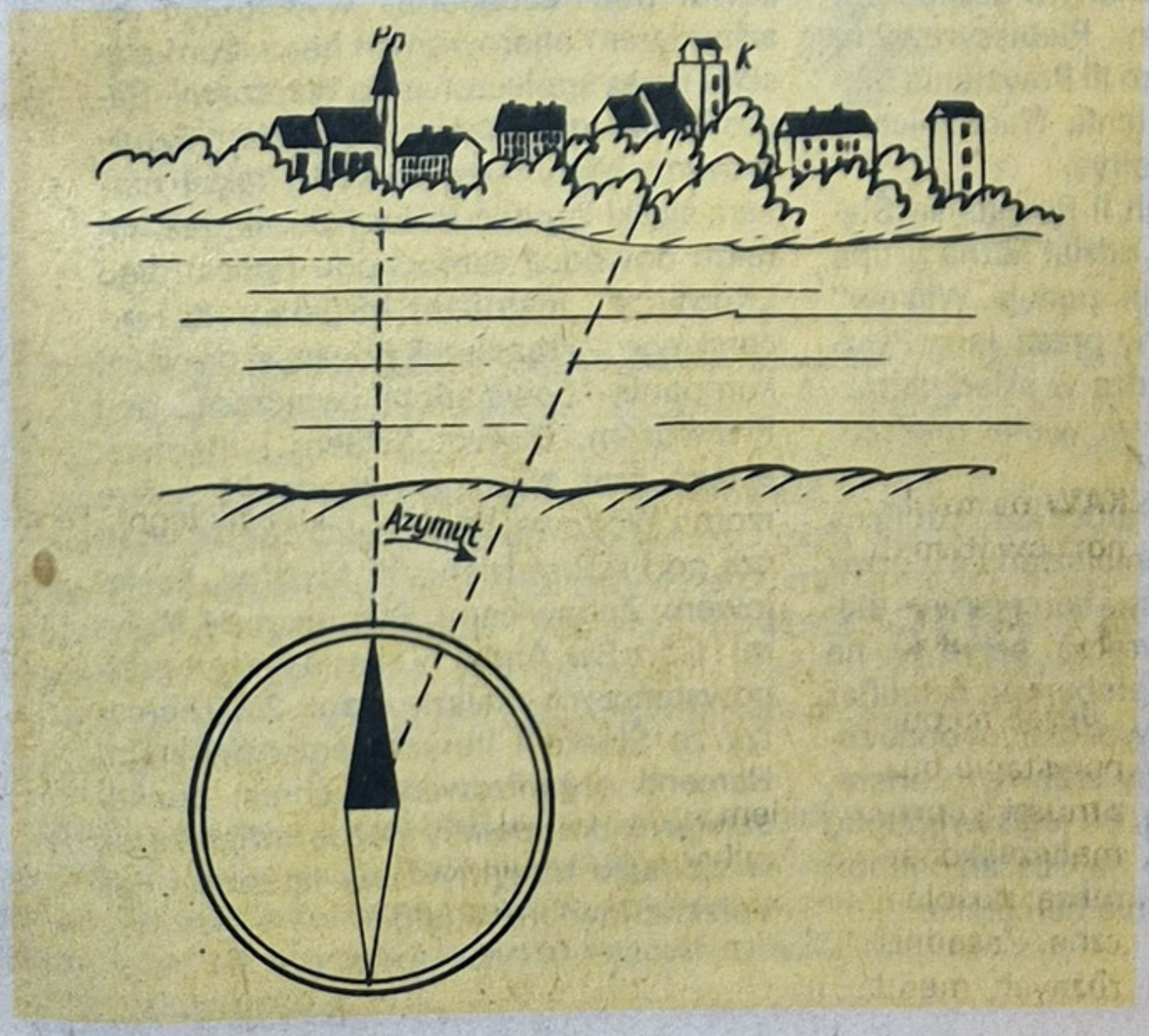
– za przeszkodą ponownie zmieniamy kierunek o 90° i wracamy na dawną linię marszu przechodząc identyczną jak po przeciwnej stronie przeszkody odległość.

– z punktu, do którego w ten sposób doszliśmy kontynuujemy marsz według pierwotnego azymutu, dodając do przebytej drogi długość odcinka jaki przebyliśmy omijając przeszkodę.



Metoda ta jest oczywiście mało dokładna, zwłaszcza, gdy trzeba omijać przeszkodę bardzo szerokim łukiem. Jeśli przewidujemy taką możliwość, a szerokość przeszkody nie jest duża (np. gdy idąc na azymut spotykamy głęboką rzekę i musimy zboczyć w poszukiwaniu mostu lub przeprawy) możemy zastosować sposób trzeci:

– w miejscu, w którym doszliśmy do przeszkody (na brzegu rzeki), a które jest widoczne z przeciwnego brzegu przeszkody, umieszczamy wyraźny znak (kij wbity w ziemię, duży, charakterystyczny kamień lub itp.). Omijamy następnie przeszkodę i wracając przeciwległym brzegiem wypatrujemy zostawionego znaku. Po odnalezieniu znaku kontynuujemy marsz na azymut z miejsca leżącego na przeciw punktu w którym zboczyliśmy z trasy.



PRZE-CZYTAJ, ZAPAMIĘTAJ

Najważniejsze daty z dziejów Związku Harcerstwa Polskiego w Niemczech

POCZĄTKI

1913 **Grudzień.** – Z inicjatywy działacza śląskiego, twórcy Towarzystwa Gimnastycznego „Sokół" na Górnym Śląsku – Michała Wolskiego, który zapoznał się ze skautingiem podczas pobytu w Poznaniu, Teodor Ludyga organizuje zalążek męskiej drużyny skautowej w Szarleju, a następnie w Piekarach Śląskich i prawdopodobnie w Królewskiej Hucie (obecnie Chorzów). Działające nielegalnie drużyny liczące po około 60 osób przeprowadzają m. in. ćwiczenia z bronią. Zaprzestają swej działalności z chwilą wybuchu I wojny światowej.

Kazimierz Nowak – uczestnik wyprawy na zlot skautowy w Anglii zakłada w Berlinie Polską Drużynę Skautową im. Zawiszy Czarnego. Kieruje nią do wybuchu I wojny światowej, gdy zagrożony przez pobór do armii pruskiej ucieka do Galicji, wstępując do Legionów Polskich. Drużynę obejmuje Głowacki, ale po zmobilizowaniu go do armii pruskiej drużyna przestaje istnieć.

1918 **Czerwiec–lipiec.** – W Berlinie odradza się drużyna polska organizowana przez brata Kazimierza – Antoniego Nowaka i Józefa Miaszkiewicza. Przyjmuje ona nazwę 1 Berlińskiej Drużyny Skautowej im. Zawiszy Czarnego. Drużyna utrzymuje kontakty z poznańską Główną Komendą Skautową i Związkowym Naczelnictwem Skautowym we Lwowie. Do drużyny przyłączają się członkowie zorganizowanej w 1917 roku przez Józefa Kwietniewskiego tajnej organizacji polskiej „Rota".

17–24 sierpnia. – I Powstanie Śląskie. Bierze w nim udział liczna grupa harcerzy pełniących również funkcje oficerskie. Przy sztabie Alfonsa Zgrzebnioka – dowódcy Polskiej Organizacji Wojskowej Górnego Śląska – oficerami sztabowymi są instruktorzy harcerscy. Z ich polecenia zorganizowane zostaje na terenie Zagłębia Tajne Pogotowie Młodzieży Harcerskiej przygotowujące harcerzy do działań wojennych, służby pomocniczej, a dziewczęta do sanitarnej. Około 200 harcerzy, głównie z Zagłębia wzięło udział w walkach powstańczych na przedpolach Katowic od strony Dąbrówki Małej, pod Mysłowicami i Słopną.

W Olsztynie Zbigniew Pieniężny zakłada zastęp harcerski liczący kilkanaście osób. Zastęp działa kilka miesięcy.

1920 **Luty.** – Ministerstwo Spraw Wojskowych w porozumieniu z władzami ZHP powołuje Naczelną Komendę Organizacji Harcerskiej na Warmię i Mazury. Jej komendantem zostaje Adam Ciołkosz. NKOH ma współdziałać z polskimi Komisariatami Plebiscytowymi przy przeprowadzaniu plebiscytu na Warmii, Mazurach i Powiślu.

Marzec (połowa). – Wydział Plebiscytowy Naczelnictwa ZHP organizuje w Warszawie pierwszy kurs informacyjny dla 12 działaczy śląskich, którzy po powrocie na Górny Śląsk mają podjąć pracę nad tworzeniem drużyn harcerskich.

1 kwietnia. – Jan Grzbiela zakłada w Wójtowej Wsi koło Gliwic pierwszą drużynę zorganizowaną w okresie plebiscytowym.

2 kwietnia. – Powstaje drużyna w Szczygłowicach, 3 kwietnia – w Siemianowicach. Drużyny te angażują się przede wszystkim w akcje propagandowe przed plebiscytem, organizują sieć bibliotek harcerskich, kolportaż polskich książek i pism, urządzają przedstawienia zespołów amatorskich, prelekcje na temat znaczenia i sensu plebiscytu. Znaczącym działaniem drużyn męskich jest ochrona polskich wieców i zebrań patriotycznych przed napadami bojówek niemieckich.

Kwiecień (połowa). – W Bytomiu powstaje Sekcja Harcerska przy Wydziale Kulturalno-Oświatowym Polskiego Komisariatu Plebiscytowego. Kierują nią Stefan Stęślicki – absolwent kursu instruktorskiego w marcu 1920 roku w Warszawie. Po nim kierownictwo sekcji przejmuje Miłosz Sołtys. Sekcja sprawuje komendę nad polskimi drużynami harcerskimi na obszarze plebiscytowym.

Maj. – W rejonie Opola, Strzelec Opolskich i Koźla zaczynają się tworzyć drużyny harcerskie organizowane przez Towarzystwo Skautów Opolskich, działające pod kierunkiem Szymona Koszyka. Drużyny te skupiające młodzież w wieku 14–30 lat, grupują w krótkim czasie około 500–600 skautów w 26 drużynach.

11 lipca. – Plebiscyt na Warmii i Mazurach. Istniejące na tym terenie drużyny harcerskie liczące około 250 członków rozkolportowują około 20 tysięcy polskich ulotek na wiecach i zebraniach. Wzywają również młodzież polską do wstępowania w szeregi harcerstwa. Po przegranym plebiscycie drużyny ulegają rozwiązaniu.

30 lipca. – W Bytomiu, po przybyciu na Górny Śląsk wielu instruktorów z Krakowa, Lwowa, Łodzi i Poznania powstaje Inspektorat Harcerski Okręgu Górnego Śląska podległy Wydziałowi Plebiscytowemu Naczelnictwa ZHP w Warszawie i Polskiemu Komisariatowi Plebiscytowemu, Inspektorem, w porozumieniu z Wojciechem Korfantym (znanym działaczem śląskim, Komisarzem Plebiscytowym, a następnie dyktatorem III Powstania Śląskiego) i z upoważnienia Naczelnictwa ZHP, zostaje Miłosz Sołtys.

19 sierpnia. – Wybuch II Powstania Śląskiego. Bierze w nim udział liczna grupa harcerzy śląskich, m. in. zastęp „Wilków" z Knurowa dowodzony przez Jana Pysznego. Harcerze wchodzą w skład najróżniejszych oddziałów w wielu miejscowościach.

17 października. – W Patoce koło Lublińca – uroczystość wręczenia sztandaru przez społeczeństwo stolicy harcerstwu śląskiemu. Sztandar wręcza przybyły na Śląsk ksiądz Jan Mauersberger. Sztandar w kolorach amarantowo–białym opatrzony jest z jednej strony srebrnym orłem, a z drugiej złotą lilijką. Po jego wręczeniu odbywa się pierwsze na obszarze plebiscytowym przyrzeczenie harcerskie.

1 listopada. – W Bytomiu zaczyna ukazywać się dwutygodnik „Harcerz Śląski". Głównym celem pisma jest rozbudzenie polskiej świadomości narodowej.

10 listopada. – Inspektorat Harcerski Okręgu Górnego Śląska publikuje program wymagań na stopnie harcerskie. Zawierają one m. in. umiejętność pisania i czytania po polsku, znajomość hymnu narodowego, Roty, barw, i godła narodowego.

28 listopada. – Zlot Harcerstwa Górnośląskiego w Bytomiu skupia 586 harcerek, 492 harcerzy i 30 instruktorów z Polski z 27 miejscowości (na ogólną liczbę 4642 członków ze 127 drużyn istniejących na przemysłowym obszarze Śląska).

1921 **1 marca.** – Inspektorat Harcerski Okręgu Górnego Śląska wydaje okólnik na temat zadań drużyn w czasie plebiscytu na Śląsku: „... Obowiązkiem każdej drużyny, każdego harcerza lub harcerki jest oddać w dniu plebiscytu swe siły Ojczyźnie..." Okólnik zawiera także konkretne zadania dla drużyn podczas plebiscytu.

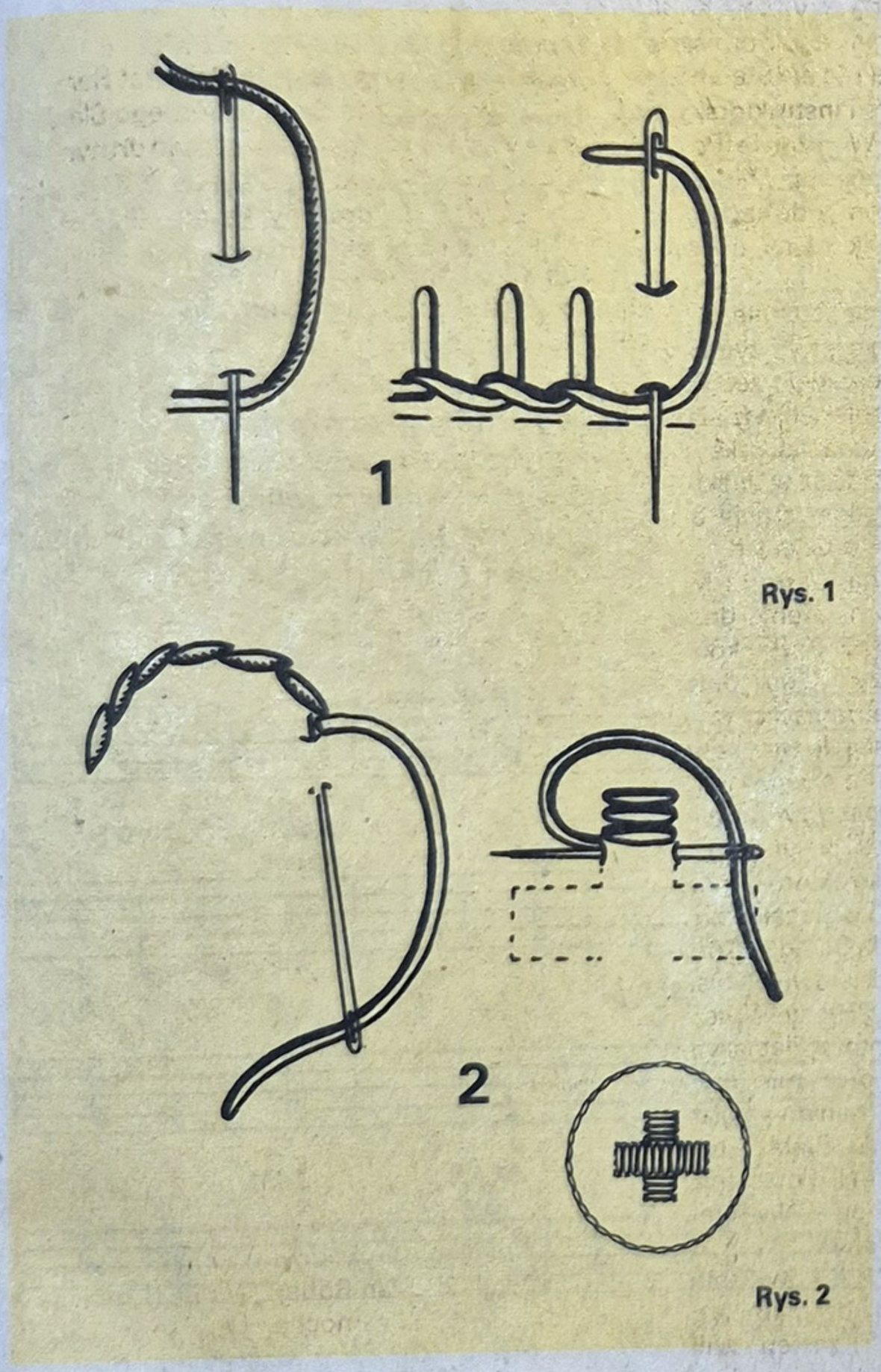
20 marca. – Plebiscyt na Śląsku. Harcerstwo bierze w nim czynny udział. Harcerze kontrolują czy wszyscy Polacy biorą udział w głosowaniu. Harcerki organizują punkty opieki dla dzieci rodziców udających się do lokali wyborczych, pomagają w transporcie chorych i osób niepełnosprawnych do punktów plebiscytowych.

2-3 maja. – Po ogłoszeniu wyników plebiscytu w związku z rosnącym napięciem na Górnym Śląsku wybucha III Powstanie Śląskie. Przed wybuchem walk oraz po ich rozpoczęciu na tereny ogarnięte powstaniem przechodzą spore grupy harcerzy z Warszawy, Częstochowy, Zagłębia, Krakowa i Poznania. Są wśród nich harcerze z 3DH w Częstochowie, 5DH z Saturna (Zagłębie), z 8DH z Sosnowca, 14DH z Czeladzi oraz grupa z Knurowa. Harcerstwo śląskie wystawia własny oddział zwany Batalionem Harcerskim pod dowództwem Miłosza Sołtysa. Walczy on początkowo pod Łabędami, występując ze sztandarem ofiarowanym harcerzom śląskim przez społeczeństwo Warszawy. Samorzutnie utworzonym Oddziałem Szturmowym Marynarzy dowodzi także harcerz śląski kapitan Robert Oszek; jest on także dowódcą samochodu pancernego „Korfanty". Instruktor Inspektoratu Harcerskiego – Franciszek Powiecki dowodzi kompanią powstańczą walczącą pod Przewozem, Starym Koźlem i Bierawą, a jego brat Alfons przewodzi 25 harcerzom z Wójtowej Wsi. Skauci opolscy walczą pod Dobrodzieniem, Myśliną, Kasiejowem, Zębowicami, Staniszczami Małymi i Górą Św. Anny. W sumie w szeregach powstańczych znalazło się ok. 2000 harcerzy ze Śląska i innych regionów kraju. Harcerki organizowały kuchnie, punkty sanitarne oraz pełniły służbę kurierską tak w zakresie utrzymywania łączności, jak i przerzutów broni. **(kk)**

HARCE Z IGŁĄ

„Jest samodzielny i zaradny, wykonuje proste czynnosci domowe: przyszywa guziki, plakietki i sprawności do swego munduru..." Kto? Ochotnik. Zacytowaliśmy Wam jedno z wymagań na pierwszy stopień harcerski. Legitymujący się wyższymi stopniami powinni tych umiejętności posiąść znacznie więcej. Sądzimy, że nasza propozycja harców z igłą zadowoli jednych, i drugich. Będzie o rzeczach prostych, ale i nieco trudniejszych.

Jak wydziergać dziurkę? Zanim przystąpimy do właściwej roboty, na ścinku jakiegoś materiału wytnijmy dziurkę średnicy guzika, którym będziemy spinać np. kołnierz od bluzy mundurowej (w bluzach kupionych rok temu takich dziurek w kołnierzu nie ma). Jeżeli guzik przechodzi zbyt łatwo, trzeba będzie ją zmniejszyć, jeśli zbyt trudno – powiększyć. Znając potrzebną wielkość dziurki odrysowujemy ją ołówkiem lub zaznaczamy fastrygą na materiale, w którym będziemy ją wyszywać. Zastosujemy ścieg tzw. dziergany (patrz rysunek 1), który wykonujemy od strony lewej ku prawej, wkłuwając igłę z góry do dołu, jeden milimetr poza miejscem zaznaczonym. Ścieg powinien być gęsty, choć nitki nie powinny na siebie zachodzić, szerokości nie większej niż 2–3 mm. Gdy cała dziurka jest już obszyta przecinamy ją wzdłuż miejsca zaznaczonego ostrymi, wąskimi nożyczkami lub żyletką – ostrożnie, by nie uszkodzić ściegu. Dla wprawy dobrze jest to wszystko przećwiczyć na ścinku materiału.



Rys. 1

Rys. 2

Jak wyszyć sprawność? Zgodnie z obowiązującym regulaminem mundurowym *„oznaką sprawności harcerskich jest krążek o średnicy 30 mm wykonany w kolorze munduru z symbolem sprawności w obramowaniu, wyhaftowanym, nadrukowanym lub nałożonym z tworzywa sztucznego. Oznaki sprawności nosi się na prawym rękawie munduru powyżej łokcia, przyszyte po trzy w rzędzie w odległości 0,5 cm jedna od drugiej"*. Jak wiadomo oznaki te nie zawsze są dostępne w sklepach CSH i stąd namawiamy Was do ich samodzielnego wykonania. Potrzebna jest igła, czerwony kordonek lub mulina i... trochę cierpliwości.

Wzór zdobytej sprawności odrysowujemy ołówkiem na rękawie munduru i wyszywamy stosując następujące ściegi: tzw. sznureczek do obramowania kółka oraz tzw. ścieg biały do wypełnienia większych elementów, np. krzyża w sprawności samarytańskiej. Szczegóły pokazujemy na rysunku 2.

Ładownica. Zauważyliśmy ją u harcerzy z 337 Warszawskich Drużyn Harcerskich i Zuchowych im. Zawiszaków. Przytroczona do pasa może pomieścić mnóstwo niezbędnych drobiazgów: igłę, nici, agrafki, guziki, opatrunek osobisty, kawałek linki, notesik, długopis i inne, które wydadzą się Wam niezbędne. Powinna być wykonana z materiału w kolorze munduru: szarym dla dziewcząt, zielonym dla chłopców.

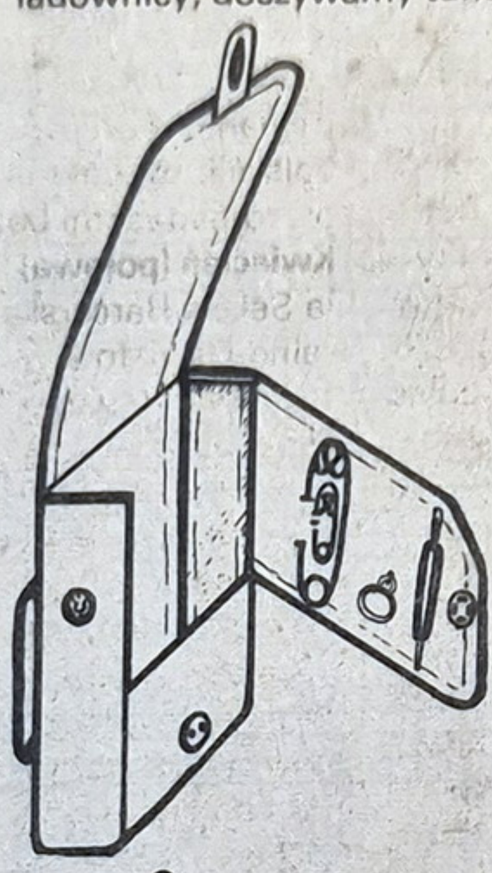
Pracę zaczynamy od odwzorowania form, zgodnie z wymiarami podanymi na rysunku (najwygodniej to zrobić na papierze kratkowanym). Gdy już się z tym uporamy wycięte z papieru elementy ładownicy przypinamy szpileczkami do materiału. Część I, III i IV wykrawamy jeden raz, część II (boki) trzy razy.

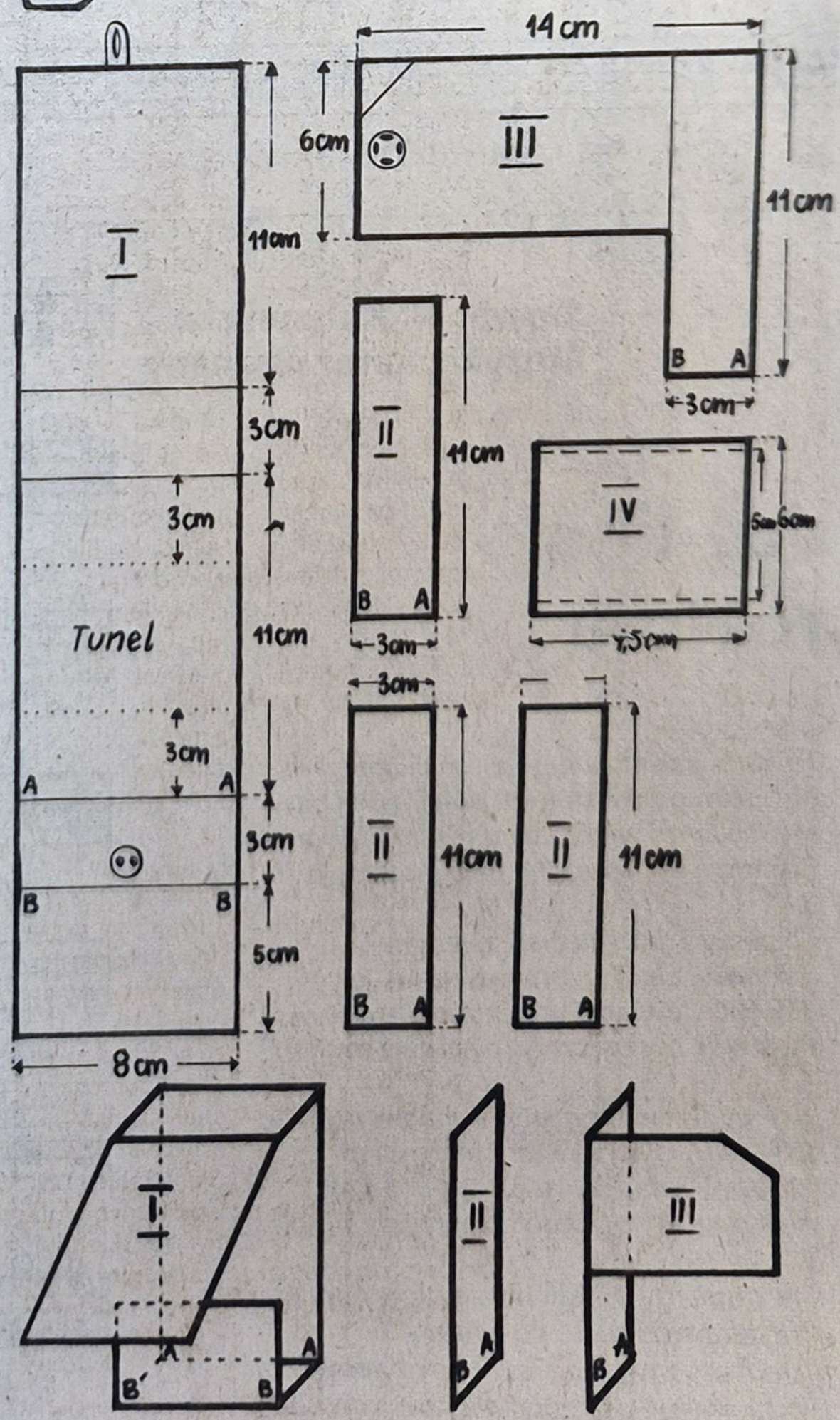
Uwaga! Wszędzie trzeba dodać po 7 mm materiału na szwy i obrębienie!

Po wykrojeniu wszystkich części spróbujmy je sfastrygować – sprawdzimy w ten sposób czy pasują do siebie. Jeśli tak, zabieramy się do szycia – ręcznie lub na maszynie. Do części III przykładamy w punktach A i B część II i zszywamy ze sobą boki krótsze, dolne, a także dłuższe. Krótsze boki górne zostawiamy otwarte. Podobnie zeszywamy pozostałe dwie części II. Do części I, od strony zewnętrznej ładownicy, doszywamy tunel (IV), dzięki któremu będzie można przytroczyć ją do pasa. Teraz łączymy ze sobą: część I + podwójnie zeszytą część II + zeszyte części II i III. Na koniec zostają do wykonania drobiazgi: obrębiamy szwy, doszywamy pętelkę i guzik, zatrzaskę, w tunele pozostawione w bocznych częściach wsuwamy jakieś usztywnienie, np. ze starej linijki, i zastanawiamy się jakie niezbędne harcerzowi drobiazgi powinny się w tym przyborniku znaleźć.

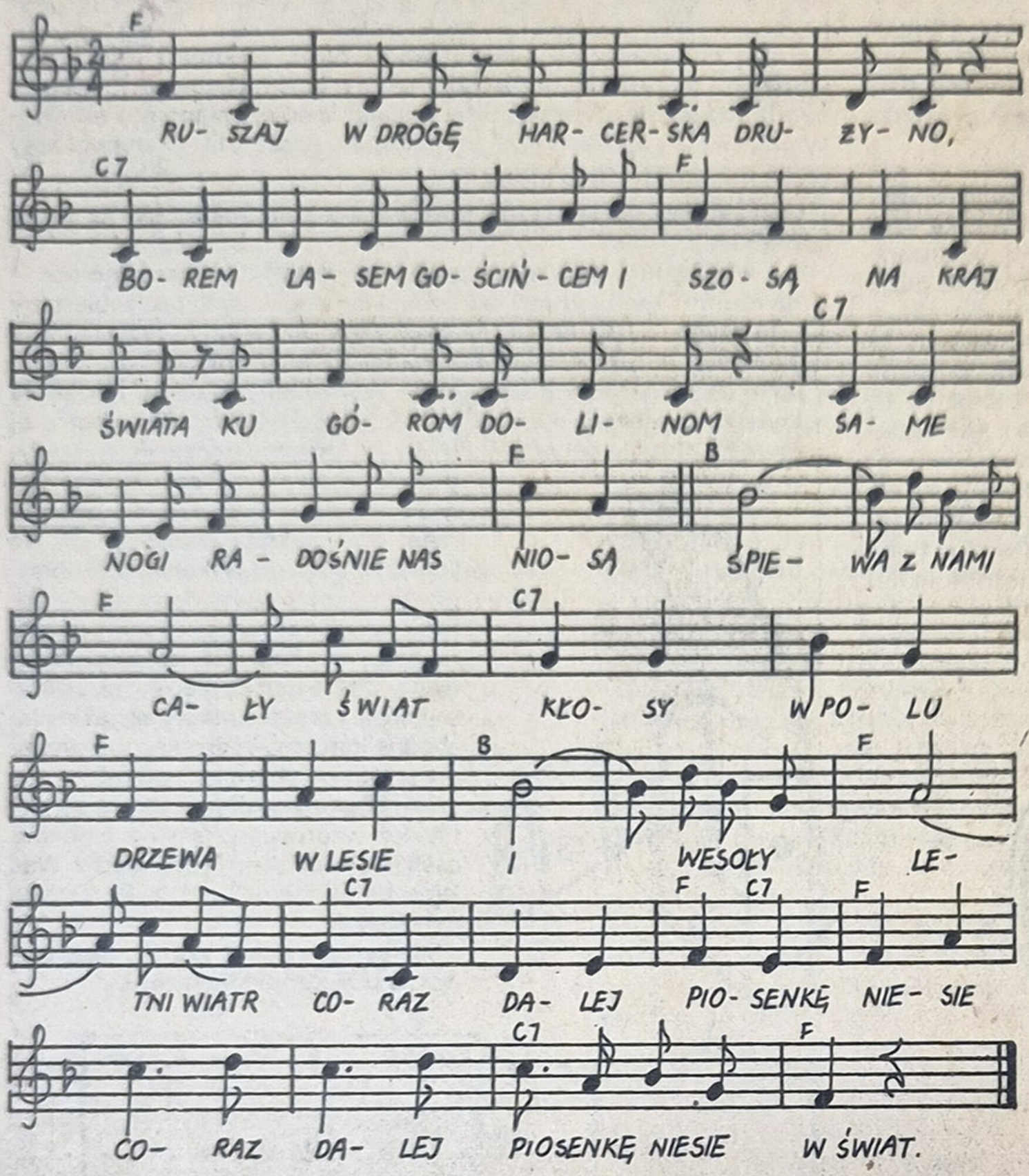
Harcerze nazwali go ładownicą, ponieważ wzorowany jest na ładownicach wojskowych, może ktoś z Was zaproponuje inne, bardziej harcerskie określenie?

Harcerzom z 337 WDHiZ dziękujemy za udostępnienie wzoru.





ZE ŚPIEWNIKA DRUHNY AGATY

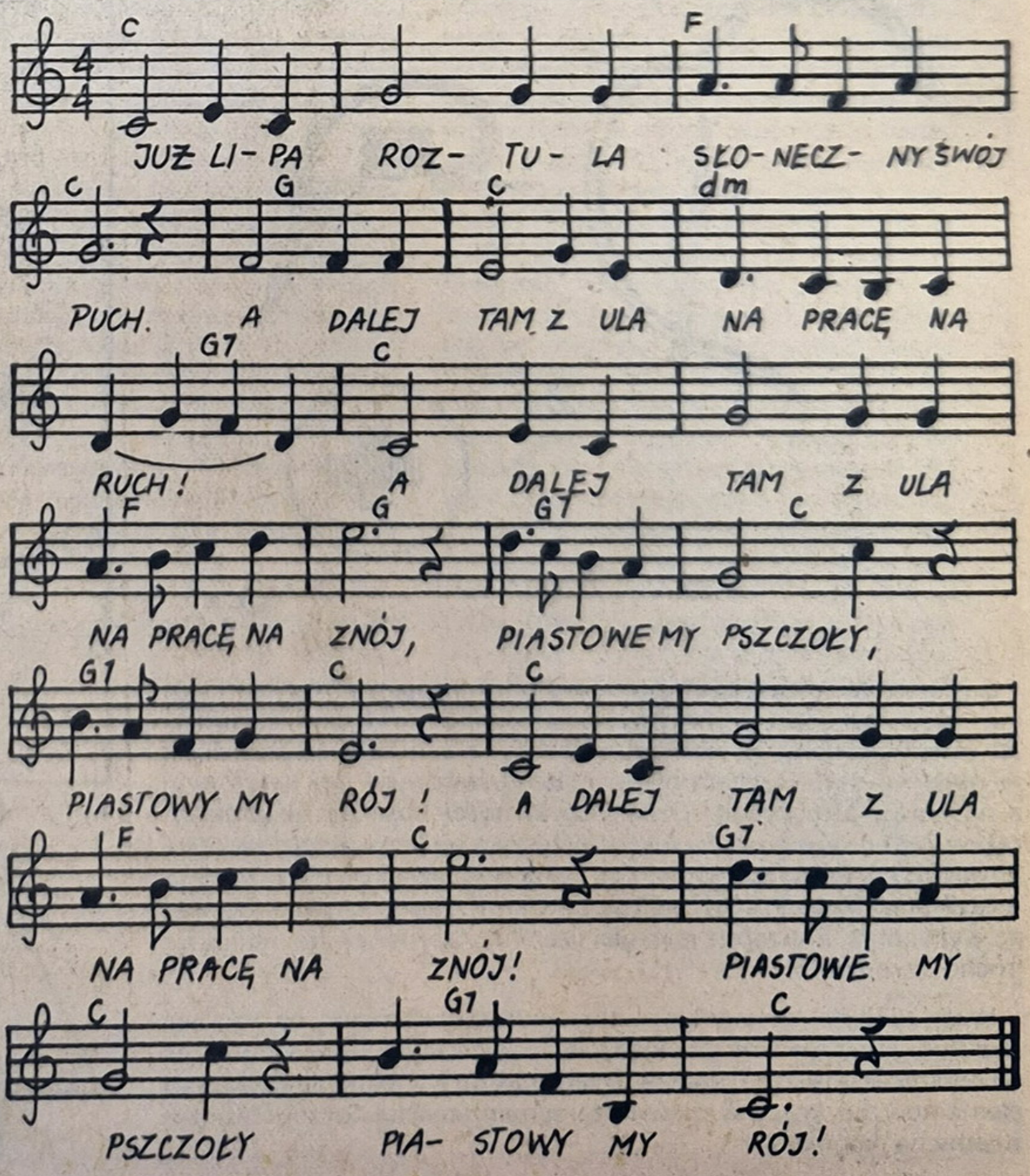


Słowa: **J. Litwiniuk**
Muzyka: **J. Kurczewski**

Ruszaj w drogę

2
Chociaż czasem niebo się zachmurzy,
Harcerz ducha nie traci, nie kwęka,
Gdy zapasy się skończą w podróży,
Starcza wtedy beztroska piosenka.
***Ref.** Śpiewa z nami...*
3
U wrót lasu, gdzie zorza się pali
Rozbijemy zielone namioty,
Z leśnej księgi będziemy czytali,
Szumy sosen i ptaków świergoty.
***Ref.** Śpiewa z nami...*
4
Las nam swojej użycza gościny,
Rzeka pluszcząc do wody zaprasza,
Dziękujemy ci, kraju rodzinny,
Droga ziemio, na wieki już nasza.
***Ref.** Śpiewa z nami...*

Słowa: **M. Konopnicka**
Muzyka: **autor nieznany**



Już lipa roztula

2
Ta stara pasieka na plon czeka nasz,
My lecim od wieka z łąk kwietnych i pasz,
My lecim od wieka i trud niesiem swój...
Piastowe my pszczoły, piastowy my rój!
3
I brzęczy i radzi złocisty nasz wiec,
Jak bożej czeladzi pracować, jak lec,
Jak bożej czeladzi w ten bratni iść strój...
Piastwoe my pszczoły, piastowy my rój!
4
Nas budzi świt mglisty, a spędza nas noc,
Gdy z lipy ojczystej żar bierzem i moc,
Moc życia, żar czynu na mir i na bój...
Piastowe my pszczoły, piastowy my rój!
5
I w kropli my miodu niesiemy w nasz ul,
Prastarą woń rodu, co wiedzie się z pól,
I słodyczy my pieśni sączymy z serc zdrój...
Piastowe my pszczoły, piastowy my rój!